차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 독점 기사제휴

GAME CHAMP

98.5

정가 6,500원

공략

PS 패러사이트 이브
파이널 판타지 V
미츠메테 나이트
부시도 블레이드2
데드 오어 얼라이브
철권3

SS 이브 더 로스트 원

ARC 에어가이츠
리얼바우트 아랑전설2
메탈 슬러그2
더 라스트 솔져스

특보

▶예쁜 여자친구(?) 등장!! 스퀘어의 「브레이브 펜서」
▶소니의 신 장르 개척의지 담긴 「더블 캐스트」
▶또다른 공포가 밀려온다 「딥 피어」
▶세가의 초강력 SRPG 등장 「밧켄 로더」
▶또다시 돌아온 초화려 격투 액션 「스타 글래디에이터2」

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

부수공사기구 한국ABC가입

특별부록/입체 공략 CD

「리얼바우트 아랑전설2」

이보다 좋을 순 없다!! 「패러사이트 이브」 완벽 공략!

GAME CHAMP 1998.5 「패러사이트 이브」 완벽 공략! (주)제우미디어

게임에 대해 자신이 없으십니까?

아니면 PC 통신 왕초보세요?

01410 인포샵 챔프에서는 게임과 통신에

대한 모든 질문을 대답해 드립니다!!

접속 방법 : ATDT 01410➡ CHAMP

게임에 관한 모든 질문을 답변해 드립니다!

★ 비디오 게임 : 11번 게임챔프로 접속 후 1번 게임챔프 접속➡ 22. 질문이요??

★ PC 게임 : 11번 게임챔프로 접속 후 2번 PC 챔프 접속➡ 22. 질문 받아요!!

모험과 신비가 가득한 나라 우리가 꿈꾸던 그곳

가자!~ 롯데월드의 세계로

LOTTE WORLD

롯데월드

012

게임챔프 독자를 위한

특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈자유이용권〉 이용시간(09:30~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 22,000	₩ 18,000
중고생	₩ 18,000	₩ 14,000
어린이	₩ 13,000	₩ 10,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

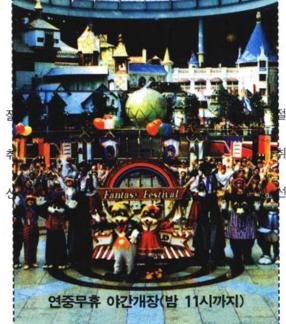
- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

절취선

연중무휴 야간개장(밤 11시까지)

926

게임챔프 독자를 위한

특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈야간 자유이용권〉 이용시간(17:00~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
중고생	₩ 12,000	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 야간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

anime club

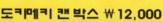
FOR GOOD ANIMATION LIFE

사쿠라대전 Ⅱ 벽시계 ₩15,500

도키메키 머그컵 ₩12,000

센티멘탈 그래프티 ₩9,500

에반게리온 컬렉션 ₩10,000

도키메키 캔 박스 ₩12,000

각종 트레이딩 카드

품목	가격
✠ 각종 컵	
• 철권 3 머그컵	₩12,000
• 도키메키 금박 은박 트윈 글라스	₩15,500
✠ 각종 캐릭터 저금통	
✠ 직소퍼즐(108피스)	₩15,000
✠ T셔츠(도키메키)	₩12,000
✠ 키 홀더(휘규어)	
• 도키메키 보이스 메모	₩12,000
• 초코보 던전	₩4,200
• 철권 3	₩3,800
• 사쿠라 대전	₩3,000
• K.O.F 97 하드	₩6,500
• K.O.F 97 마스코트	₩2,800
• 센티멘탈 그래프티	₩4,200
• 에반게리온	₩2,800
✠ 각종 트레이딩카드	₩4,000~
• 피어캐롯트	
• 기동전사건담	
• 사쿠라대전	
• 드래곤볼 GT	
• 에반게리온-극장판, 게임용	
• 슈퍼마리오	
• 노엘-라네쥬	
• 남코 오피셜	
• 이브-더 로스트원	
• 진 · 여신전생	
• 드래곤 퀘스트	
✠ 각종 포스터	₩1,000~4,000
✠ 포켓 몬스터 행커치프	
✠ 각종 캐릭터 휘규어 인형	₩5,000~

그외다수 보유하고 있으며 매주 신작이 입하됩니다.

강남역점 T:02)569-3375

압구정점 T:02)514-2277

■ 수입원/ 토마토 클럽 02)326-3705 ■ 총판매원/ 어뮤즈 멘트 콜렉션 02)323-5171 ※체인점문의 환영

GAME DUNK가 탄생시킨
또 하나의 무선 게임기
게임덩크
내장형, 외장형
두종류
덩크캡틴
내장형, 외장형 두종류
색상 : 적색, 노란, 검정색 3종류
157합
따르릉 157합
게임덩크에서합팩을 만들었네.
와~ 157합 안에 슈팅게임.
콘도라도 들어 있잖아 진짜 좋다! 응~
지금 당장
게임기와 팩 사러가자.
연소자 관람가
· 제조업자 상호 : (주) 덩크컴퓨터시스템
· 제조업자 등록번호 : 114-23-84948
· 제조년월일 : 1997.
· 공연윤리위원회 심의번호 : KG9712-RPO
17년 옹고집… 오직 게임기만 만드는 기업
덩크컴퓨터시스템
서울시 동작구 신대방동 686-4
TEL. 842-4606~7 FAX. 842-4606

Gamer에게
정직합니다.

A/S 전문

PS, SS 렌즈 수리 및 교체
PS, SS 전원부 수리 및 교체
PS, SS 주변기기
IBM PC수리 및 업그레이드
PS, SS 아케이드스틱 제작판매
GAME Software, Hardware

- 중고 매입합니다.

상태에 따라 **최고**가로 매입합니다.

게임기	SONY Playstation SEGA Saturn Nintendo N64 SNK NEO-GEO
주변기기	STICK Memory Pack 기타

- **고장**난 제품도 **고가** 매입합니다.
- PS ↔ SS, 기타 교환

Spot 대방점 Open!

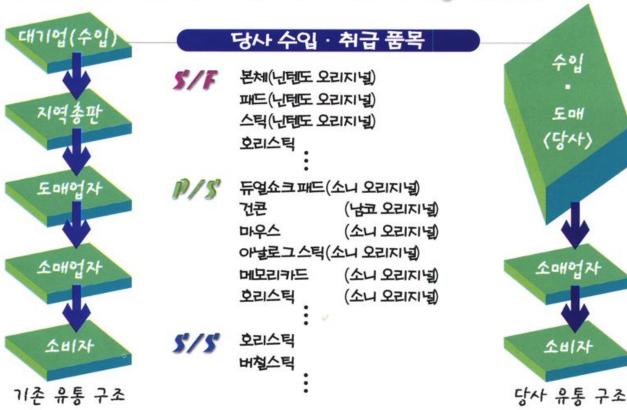
대방점 오픈 기념으로 구매 고객께
예쁜 캐릭터인형을 드립니다.

대방역 4번 출구
버스 121, 124, 98, 145번 육교에서 하차

Spot
Game & Computer

서울시 성동구 행당동 1-83호 한양여고 앞 TEL (02) 293-6350 FAX (02) 293-6351
http://www.interpia.net/~hack

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

IMF, 비수기......
이럴때 일수록 구매가 중요합니다.

- 1997. 1. 1 게임기 수입다변화 해제(신형 S/F 본체 판매중)
  - 대기업만 본체 수입이 가능한 것은 아니다.
- 불량률 제로 오리지널 제품(A/S 보장)
  - 당사는 닌텐도, 소니, 세가 오리지널 제품 및 일본 호리 전기 제품 국내 독점 수입
- 1998년 일본문화 개방 예상
  - 일본어 자막 소프트 수입대비 일본 유수의 유통업체 체인본부와 제휴 추진중
- 체인점 및 각 지역 협력점 모집중
  - 개업 상담 활발(점포관리 지도 및 연수)
- 소매업자 환영(용산 전자상가 나진상가 12동 라열 112호 환타지아)
  - AM 8:30 ~ PM 8:00 영업

에이케이 통상
서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 2018호
Tel: 705-0740~2 Fax: 705-0747

환타지아
서울 용산구 나진상가 12동 나열 112호
Tel: 717-9040 Fax: 717-9041

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia

GAMER에게 정직합니다
GAMER에게 순수합니다

Pro Comms Link골드

카드 전격 판매

프로 컴링크 카드는 액션리플레이와 함께 PS, SS의 기능과 게임의 즐거움을 한층 더해주는 기능을 갖고 있습니다.

기능
- PS, SS 대응
- 게임 개조코드 분석 및 찾기
- 액션 리플레이 개조 및 업그레이드
- PS용 게임 간이 개발환경 제공

※ Pro COMMS Link로는 메모리카드의 내용을 PC로 저장할 수 있습니다.
※ 단 액플이 대응 안되는 버전이 있으니 사전에 확인 하시길 바랍니다.

Pro Action Replay도 최신 버전을 항상 구비하고 있습니다.

PS용 간이 개발환경
- Pro Comms Link 카드
- Pro Action Replay
- 관련소프트웨어 CD (구매고객께 무료제공합니다.)

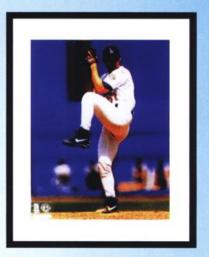
프로 컴링크 골드 발매기념 大 이벤트

1. 프로 컴링크 골드 구매 고객께 컴링크용 전용 PS게임을 무료 제공합니다.
2. 구매고객에게 최신버전 '사에라'를 무료로 업그레이드 해드립니다.
3. 최신 액플 코드 파일을 무료 제공.
4. 정품 소프트웨어 파격 大세일

PS, SS, N64, NEO-GEO 및 관련 주변기기, 소프트웨어 판매 및 중고 제품도 고가에 매입합니다.

Spot Game & Computer 서울시 성동구 행당동 1-83호 한양여고 앞 TEL (02) 293-6350 FAX (02) 293-6351

메이저리그 박찬호!!

파격적인 6개 1셋트 ···› 10,000

통신판매 안내

예금주: 미노월드
상업은행: 160-04-111801
상업은행에 입금하시고 연락주세요
T: 02)3775-0512, Fax: 02)3775-0490

※ 취급점 문의 환영 대구총판: 유신교재사 T: 053)421-5057

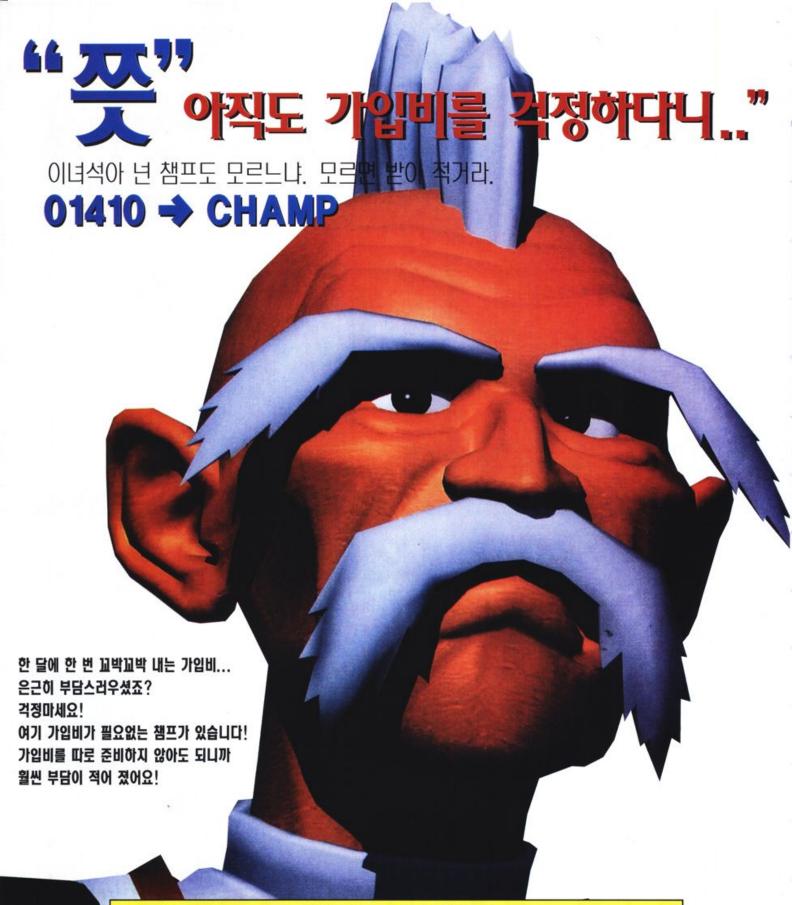
선착순 8명에게
낚시게임기 증정

Bass Fishin'

깔끔한 Jeu Comics Major
해적판과는 다릅니다

매월 10일 발행

청소년의 달 5월에 Major가 사건을 일으킨다

메이저는 가까운 서점에 있습니다.

"쯧" 아직도 가입비를 걱정하다니.."
이녀석아 넌 챔프도 모르느냐. 모르면 받아 적거라.
01410 → CHAMP
한 달에 한 번 꼬박꼬박 내는 가입비...
은근히 부담스러우셨죠?
걱정마세요!
여기 가입비가 필요없는 챔프가 있습니다!
가입비를 따로 준비하지 않아도 되니까
훨씬 부담이 적어 졌어요!
X세대 게이머의 가장 확실한 선택!
01410또는 01411로 접속한 후 CHAMP를 입력하세요!!!

01410 또는 01411 접속후 'CHAMP'를 입력하세요.

IMF시대!!PC통신도 전략적으로 합시다!!

CHAMP

PC 통신,포로가 될것인가? 프로가 될것인가?

바로 이런 분께 인포샵 챔프를 권해드립니다.

- ◆ 알짜배기 정보만을 빨리 알고 싶으신 분
- ◆ 게임을 하다가 막혀도 주위에 도움을 청할 곳이 없는 분
- ◆ 특히, PC통신에 아직도 초보이신 분은 챔프로 오십시오!

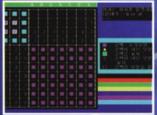
1.종합 엔터테인먼트 정보

초고속 게임정보의 메카 '게임 챔프'
PC 게임 매니아를 위한 'PC CHAMP'
최신 연예 속보 '월간 M&M'
특급 야구 소식 '베이스볼 코리아'
종합 스포츠 정보 '월간 루키'

2.온라인 만화방

칼라 만화의 새로운 진수를 챔프에서 맛보세요!!
감동의 야구 코믹 만화 '메이저'와 신세대 사랑학 'FEEL 100%'가 연재중입니다.
이제 만화방도 챔프를 찾아 주세요!!

3.공개 자료실

24시간 열려있는 보물 창고!!
국내 최대 에뮬레이터 게임 총집결!!
좋은 자료만 엄선한 챔프 공개자료실!
챔프 자료실에서 좋은 자료를 올려 주시는 분들에게 푸짐한 상품을 드립니다!!
절대 놓치지 말고 참가하세요!!

6. 온라인 게임

국내 유일 제공 '네모네모로직 게임'을 비롯하여 소코반/야구/숫자 맞추기 등 다양한 게임!!
★이벤트 코너 '소코반 게임'과 '로직 게임'에 참여하시면 푸짐한 상품을 드립니다!!

4.이벤트 퀴즈방

인포샵 최대의 퀴즈 이벤트!!
매달 2번의 정기적인 퀴즈 이벤트에서 게임기를 비롯한 푸짐한 상품을 드립니다!!
연예/스포츠/상식/게임 퀴즈 등 다양한 문제수록
자 새턴 타기!!
도전 인생 퀴즈에 도전하세요!!

5.통신 광장

새로운 만남과 사랑이 싹트는 곳!!
언제나 열려 있는 챔프 대화방에서 아름다운 만남을 만들어 보세요!!
매일 밤 10~12시 정기 채팅이 있습니다.

인포샵 챔프 4월

꽃피는 4월, 챔프에는 선물보가 터졌다!!

★Big 1 ── 만화 추리 특급

■ 기　　간: 98년 4월 3일(금)~4월 30일(목)
■ 발　　표: 5월 4일(월) 인포샵 공지사항
■ 참가방법: 챔프 접속 후 22번 챔프 코믹룸에서 도전! 추리특급 코너로 들어가서 VTX 만화로 전개되는 사건을 파악한 뒤 정답을 메일로 보내 주세요. 정답을 보내 주신 분중 추첨을 통해 다음과 같은 상품을 보내 드립니다.

■ 상품내역:
1등　(1명) 플스 7000 + 대전 스틱 1개
2등　(2명) PS용 철권 3 혹은 패러사이트 이브
3등　(3명) 마이크로 소프트 내추럴 키보드 1개
4등　(4명) 게임챔프 6개월간 정기 구독권
5등　(5명) 창세기전 외전 서풍의 광시곡 1개

★Big 2 ── 숫자 야구 게임

오라...오라...!! 야구 게임 코너로 오라!!
온라인 게임도 즐기고~빵빵한 선물도 타가는 곳...!!

■ 기　　간: 98년 4월 1일(수)~4월 30일(목)
■ 발　　표: 5월 4일(월) 인포샵 공지사항
■ 상품내역:
1등　(1명) 닌텐도 64 1대
2등　(1명) 최신 플스용 게임 CD
3등　(1명) IBM-PC 게임 1개
4등　(1명) 제우미디어 발행의 단행본 1권

4大 빅이벤트!!

오직 챔프인만을 위한 절호의 선물 잔치!!

★Big 3 — 공개자료실 이벤트

이번엔 '게임'이닷!!
4월!! 챔프 자료실 이벤트가 새롭게 바뀌었습니다!!
자...!! 지금부터 모든 게임을 체포하십시오!!
이번 자료실 이벤트는 게임 자료실 부문에서만 실시됩니다!!
절대 놓치지 마십시오!!
자료실 최고의 다운수를 기록하는 순간!!
엄청난 행운이 당신에게...!

■ 기　간: 98년 4월 1일(수)~4월 30일(목)
■ 발　표: 5월 4일(월) 공지사항
■ 상품내역:
대상 (1명) 삼성 모니터 17인치
1등 (1명) 플레이 스테이션 1대 + 플스용 게임 CD 1장
2등 (1명) 삼성 하드 2.5기가
3등 (2명) IBM-PC 게임 CD 2개
4등 (5명) IBM-PC 게임 CD 1개
참가상 (10명) 게임챔프 1권

★Big 4 — 퀴즈 이벤트

빵빵한 경품!! 재미난 퀴즈~!!
게임기 마련의 지름길~!! 챔프 퀴즈방으로 오세요!

■ 기　간: 매월 1일-15일 (1차), 16일-말일(2차)
■ 발　표: 매월 1일과 16일 인포샵 공지사항

1. 도전!! 챔프 퀴즈 (23번 퀴즈 → 챔프 퀴즈 한마당)

■ 상　품
전체 1등: (1명) 플레이 스테이션 1대 (1차)
(1명) 닌텐도 64 1대 (2차)
전체 2등: (1명) 플스 CD '철권 3' 또는 새턴 CD '킹오파 97'
각 분야 1등: (1명) IBM-PC 게임 2개
각 분야 2등: (1명) 도서 상품권 2장

2. 도전!! 인생 퀴즈 (23번 퀴즈 → 31번 도전!! 인생퀴즈)

■ 상　품
1등: (1명) 새턴 1대
2등: (1명) 56K 고속 모뎀 1개
3등: (1명) 게임 음악 CD 1개

그 어떤 게임에라도 강하다!

어떤 게임도 쉽게 깰 수 있는 「비밀코드」 공개집!!

국내 최초

게임 치트 핸드북

치트코드 핸드북 때문에 친구들 사이에서 게임 박사라고 소문났어요.
물론 치트코드 핸드북은 비밀로 했구요. 그래서 인기도 좋았었는데...
그런데 나의 비밀이 밝혀졌어요. 친구들도 치트코드 핸드북을 알고 모두 샀어요.
나 혼자만 알고 싶었는데... 제발 더 이상 책 좀 만들지 말아주세요.
<정훈, 양동초등학교>

PC GAME

Cheat Code

Hand Book

IMF 때문에 직장에서 스트레스가 쌓여 퇴근 후 긴장을 풀기 위해 게임을 자주 하는데 이 게임이 사람 스트레스를 더 주더군요.
하지만 치트코드 핸드북 때문에 그런 스트레스가 싹 없어졌습니다. 그리고 알지 못했던 게임 속의 숨은 미션도 할 수 있어 재미도 더 있구요.
이렇게 편지를 쓰게 된 것은... - 하략 -
<황규승, 서울농자재>

인기절정!

절찬리 판매중!

값 7,000원
구입문의 : 3142-6841

당신이 가지고 계신 게임들 중에 몇 개나 엔딩을 보셨나요?
엔딩을 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

시간이 없어 게임을 끝까지 못하셨습니까?
너무 어려워서 엔딩을 못보셨다구요?
친구들 사이에서 게임에 관한 한 1인자가 되고 싶다고요?

치트 코드 핸드북에 그 해결책이 있습니다.

이제 지긋지긋한 게임오버(GAME OVER)란 단어를 잊어버리세요.

지금 구입하세요!!

치트코드가 있는 지구상
거의 모든 게임 치트 코드 총집합
찾아보기 쉬운 사전식 배열

제우미디어

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

▶바로 지금 전국 서점에서 구하실 수 있습니다.

서울지역/ 강남 영풍서적 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대광서적 (02)891-0622 도봉 엘리서 (02)983-3900 동대문 서점 (02)245-3686 마포 전영서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경학서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성학서 (02)457-2891 동로 자명서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예찬서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 **경기지역/** 인천 (주)인천서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 역서 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 용문도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 학룡도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0624 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 서구 (0346)561-0306 **경북지역/** 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 중문서점 (0546)461-7824 김천 북동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중문 (0571)53-7575 영주 대한 (0572)32-8590 점촌 동양 (0581)555-3547 포항 예서서점 (0562)73-4870 **경남지역/** 마산 대명서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 엘리 (0591)55-3991 충무 동아협회 (0557)43-5785 **부산지역/** 김해 박문서 (0525)95-4841 부산남구)조선 (051)756-2727 부산북구)동학 (051)503-0154 부산서구)전홍 (051)466-9386 부산 연대서 (051)467-8011 **충북지역/** 제천 경북 (0443)47-3816 청주 센터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 **충남지역/** 논산 보문 (0461)32-3156 대전 청람서 (042)254-6799 천안 학생서적 (0417)551-3073 **강원지역/** 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경복서점 (0361)241-2015 **전남지역/** 광주 상일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대명서적 (0662)62-2111 목포 현대서적 (0631)44-2711 **전북지역/** 이리 대동서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 군산 대동서적 (0654)452-3434 **제주지역/** 제주 광명서점 (064)33-7030

왕초보를 위한 완벽 게임 지침서

공략 CD CHAMP Vol. 2호가 지금 서점에 있습니다.

최근 전략시뮬 정품게임 「아담」 전원증정

새로운 스타일의 100%
게임 공략전문 무크지 「공략 CD CHAMP」

● 고전명작 정품게임 6개도 함께 수록돼 있습니다.
● 최신 미출시 게임에서부터 워크래프트 2, 다크레인, 토탈어나이얼레이션, 피파98, NBA 라이브 98, 팰콘 4.0 퀘이크 2… 등 명작 데모들까지 듬뿍 제공됩니다.

이런 분들은 「공략 CD CHAMP」를 꼭! 읽어 보세요

1. 게임은 재미있는데 게임 진행이 안되는 분
2. 기존 공략을 보고도 게임하기가 힘든 분
3. 좀더 심도있게 게임을 하고 싶은 분
4. 다양한 장르의 게임을 접하고 싶은 분
5. 어떤 게임을 구입해야 할지 망설이시는 분
6. 데모 파일이 너무 커서 다운로드 받지 못하시는 분
7. 게임지를 읽고 실망하시는 분
8. '난 게임에 소질이 없어' 라고 포기하시는 분

CD CHAMP
CD.1 정품게임이 7개나
CD.2 정품게임이 7개나

이해하기 쉽고 자세한 공략, 공략 CD CHAMP가 전해 드립니다.

컬러 브로마이드 「공략 맵」 포함!!

이젠 읽지 말고 즐기세요!

구입문의 : 3142-6841

값 18,000원 (CD 2장 포함)

▶비로 지금 전국 서점에서 구하실 수 있습니다.

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대영서 (02)891-0622 도봉 생터서 (02)983-3900 동대문 제선 (02)245-3686 마포 진영서 (02)326-1866 서초 금력 (02)534-9075 송파 경학서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 동문 지경서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예진서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 명문도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역/ 인천 (주)인천서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 대니 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 동원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 의정도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 경북지역/ 경주 동학서적 (0561)772-4108 구미 청운서점 (0546)461-7824 김천 꿈동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중문 (0571)53-7575 영주 대현 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예지서점 (0562)73-4870 경남지역/ 마산 대영서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 생터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 부산지역/ 김해 북부서 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)예목 (051)503-0154 부산(서구)전몽 (051)466-9386 부산 연제서 (051)467-8011 충북지역/ 제천 경북 (0443)47-3816 청주 생터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역/ 논산 보문 (0461)32-3156 대전 정원서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역/ 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전라지역/ 광주 송일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대광서적 (0662)62-2111 목포 연대서적 (0631)44-2711 전북지역/ 이리 대흥서적 (0653)52-3334 전주 제일 (0652)84-9884 군산 대흥서적 (0654)452-3434 제주지역/ 제주 광장서점 (064)33-7030

제우미디어

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입
판매부수 1위
PC CHAMP
이보다 더 좋을 순 없다
대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP
April 1998
4월호
커맨드 앤 컨커 2
커버스토리
C&C 2
게임시사회
프린세스 메이커 3
초기대작 따라잡기
1 디아블로 2
2 대항해시대 외전
국산 기대작 따라잡기
1 머털도사 2 매드런
공략노하우
장보고전/ 삼국지 천명/ 이리나
완벽공략
아마란스 3D
천상소마 영웅전 2
워락스
랑그릿사
초스피드 공략
삼국지 6
절찬 판매중!
★ 랑그릿사 100개 드립니다
서풍의 광시곡 별책 공략본
별책 부록
●「임진록」, 「아담」 공략본
●롤플레잉 용어사전
정 1 품
정 2 품
해외에서 더 유명한 전략시뮬
아담
최신대작 국산 전략시뮬
임진록
정품 2개
ABC
부수공사기구 한국ABC가입
PC GAMER 독점기사특약
임시특가 7,800원(정품 CD부록 포함)

CONTE

이번호 표지는 스퀘어의 「패러사이트 이브」로 정해 보았습니다. 물론 스퀘어라는 대형 게임 제작사의 대작이라는 점도 고려가 되었지만 역시 한국인들의 제작에 대거 참여하였다는 점이 이 게임을 다시 보게 만듭니다. 언젠가 우리나라에서도 이런 대작이 발매되길 기원하면서...

「리얼바우트 아랑전설2」 입체 공략 CD

비디오 게임정보 700-2377
불건전 정보신고 080-023-0113
30초/50원

WORLDWIDE NEWS LINE

22 KOREA INFOS
24 JAPAN INFOS
26 비주얼 서울

게임 랭킹

38 탑 게임 랭킹

플레이 스테이션 게임 라인

56 PS 연구실
59 키티 더 쿨
-키티로 댄스! 댄스!! 댄스!!!-
60 사립 저스티스 학원
-레전드 오브 히어로즈-
62 카우보이 비밥
64 나이트 & 베이비
65 쵸로Q 마린Q 보트
66 마크로스 디지털 미션 VF-X2
67 도키도키 포야치오
68 PS 커밍순
69 PS 액션 리플레이 코드
70 PS 금단의 비법
71 이가동산

새턴 게임 라인

72 SS 연구실
74 랑그릿사 V
76 슈퍼로봇대전F 완결편
78 샤이닝 포스 III -시나리오2-
80 그랜디아 -디지털 뮤지엄-
82 건 그리폰 II
83 일본 대표팀 감독이 되자
84 봄버맨 워즈
85 SS 커밍순
86 SS 금단의 비법
87 새턴인

컴보이64 게임라인

88 N64 연구실
90 슈퍼로봇 스피리츠
92 F-제로 X
94 봄버맨 히어로 -미리언 왕녀를 구출하라-
96 마법성기 엘테일
97 젤다의 전설
-시간의 오카리나-
98 밴조와 카즈이의 대모험
99 비더맨64
100 파워 프로GB
101 열투 리얼바우트 아랑전설 스페셜GB
102 난타마 란타로우GB -챌린지 퍼즐
103 N64 커밍순
104 N64 금단의 비법
105 두근두근 구구리얼

아케이드 게임라인

106 ARC 연구실
108 파이팅 바이퍼즈2
112 전뇌전기 버철 온
114 스트리트 파이터 EX2
115 마블 대 캡콤
116 세가랠리2 -챔피온 쉽-
117 우리동네 오락실의 최고야

애니비젼

124 사쿠라 대전 Vol.2

독자방

118 구구리가 간다
120 봄빛의 회사원을 스케치하라 떠나
122 게임퀴즈
128 검훈장
132 썸썸마당

특보

40 PS용 브레이브 펜서
42 PS용 더블 캐스트
44 SS용 딥 피어
45 SS용 밧켄 로더
46 ARC용 스타 글래디에이터2

현장취재

28 '98 동경 게임쇼 春

특별 이벤트

21 애독자 찬반 투표
33 전격왕 기사제휴 기념 '선물 대잔치'

흥미 기획

48 드래곤 퀘스트가 대체 뭐야
52 RPG 속의 러브 퀘스트

특집 기사

34 개발자가 말하
「바이오 하자
공포
36 크리에이터의 참모
-아마노 요시타카-

TENTS

102 닌타마 란타로우GB -챌린지 퍼즐-
103 N64 커밍순
104 N64 금단의 비법
105 두근두근 구구리얼

아케이드 게임라인

106 ARC 연구실
108 파이팅 바이퍼즈2
112 전뇌전기 버철 온
114 스트리트 파이터 EX2
115 마벨 대 캡콤
116 세가랠리2 -챔피온 쉽-
117 우리동네 오락실의 최고야

애니비젼

124 사쿠라 대전 Vol.2

독자방

118 구구리가 간다
120 봄빛의 화사함을 스케치하러 떠나요
122 게임퀴즈
128 겜훈장
132 썸썸마당

134 챔프 아트 갤러리
136 챔프 게시판
138 소프트 발매 리스트
140 챔프 점수

챔프 집중 공략

141 PS용 패러사이트 이브
171 PS용 파이널 판타지V
191 PS용 미스메테 나이트
207 PS용 부시도 블레이드2
215 PS용 데드 오어 얼라이브
223 PS용 철권3
233 SS용 이브 더 로스트 원
249 ARC용 에어가이츠
261 ARC용 리얼바우트 아랑전설2
285 ARC용 메탈 슬러그2
291 ARC용 더 라스트 솔저스

특집 기사

34 개발자가 말하는 「바이오 하자드2」의 공포
36 크리에이터의 참모습 -아마노 요시타카-

게임별 색인(가나다 순)

F-제로 X ... N64 ... 92
건 그리폰 II ... SS ... 82
그랜디아 -디지털 뮤지엄- ... SS ... 80
나이트 & 베이비 ... PS ... 64
닌타마 란타로우 GB -챌린지 퍼즐- ... N64 ... 102
더 라스트 솔저스 ... ARC ... 291
더블 캐스트 ... PS ... 42
데드 오어 얼라이브 ... PS ... 215
도키도키 포에치오 ... PS ... 67
드피어 ... SS ... 44
랑그릿사 I ... SS ... 74
리얼바우트 아랑전설2 ... ARC ... 261
마법성기 엘레일 ... N64 ... 96
마벨 대 캡콤 ... ARC ... 115
마크로스 디지털 미션 VF-X2 ... PS ... 66
메탈 슬러그2 ... ARC ... 285
무사시전 ... PS ... 40
미스메테 나이트 ... PS ... 191
밧센 로더 ... SS ... 45
밴조와 카즈이의 대모험 ... N64 ... 98
봄버맨 워즈 ... SS ... 84
봄버맨 히어로 -미리안 왕녀를 구출하라- ... N64 ... 94
부시도 블레이드2 ... PS ... 207
비디맨 64 ... N64 ... 99
사립 저스티스 학원 -레전드 오브 히어로즈- ... PS ... 60
사이릴 포스II -시나리오 2- ... SS ... 78
세가랠리2 -챔피온 쉽- ... ARC ... 116
슈퍼로봇대전F 완결편 ... SS ... 76
슈퍼로봇 스피릿츠 ... N64 ... 90
스타 글래디에이터2 ... ARC ... 46
스트리트 파이터 EX2 ... ARC ... 114
에어가이츠 ... ARC ... 249
열투 리얼바우트 아랑전설 스페셜 GB ... N64 ... 101
이브 더 로스트 원 ... SS ... 233
일본 대표팀 감독이 되자 ... SS ... 83
전뇌전기 버철 온 ... ARC ... 112
젤다의 전설 -시간의 오카리나- ... N64 ... 97
철권3 ... PS ... 223
초로Q 미라Q 보트 ... PS ... 65
카우보이 비밥 ... PS ... 62
키티 더 쿨 -키티로 댄스! 댄스!! 댄스!!!- ... PS ... 59
파워프로 GB ... N64 ... 100
파이널 판타지 V ... PS ... 171
파이팅 바이퍼즈2 ... ARC ... 108
패러사이트 이브 ... PS ... 141

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 정확한 날짜와 이번 호 부록의 내용이나 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

서울지역

총판점	전화
강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 대명사	689-0622
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
용산 마포 전영사	712-5824
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
동작 영우사	816-1788
은평 서대문 해전사	357-6045
종로 한일	737-3491
강서 영민도서	697-7995
관악구 관악사	823-5121

경기 지역

총판점	전화
인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0234
수원 중원도서	0331-41-6300
일산 대일총판	0344-977-4428
남양서적	02-971-2236
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 경기문고	0333-53-0524
광명 광명사	02-897-6772

부산 지역

총판점	전화
부산동아일보	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-865-0150
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

경북 지역

총판점	전화
경주 동화서적	0561-772-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해운도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-4672
포항 예지서점	0562-73-4870

경남 지역

총판점	전화
마산 태양사	0551-44-7428
울산 녹수서적	0522-49-4275
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785

충북 지역

총판점	전화
제천 경북	0443-47-3816
청주 샘터서적	0431-60-9472
충주 문화사	0441-847-2819

충남 지역

총판점	전화
논산 보문서점	0461-32-3156
대전 형원사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073

강원 지역

총판점	전화
강릉 영동서적	0391-645-336
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서점	0371-42-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

전남 지역

총판점	전화
광주 승일	062-225-9134
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
목포 현대	0631-44-2711

전북, 제주 지역

총판점	전화
이리 대흥서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-84-9884
제주 광장서점	064-33-7030
군산 대흥서적	0654-452-3434

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조 신
챔프취재팀	팀장/이성필 이재덕, 박현선 여우진, 구언정, 이연수 객원기자/최철희, 박진호 통신원/정광진(일본), 최형철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀	팀장/양연이 한은경, 김해정 일러스트/정종석 어시스트/서정기획, C&C
챔프기획팀	팀장/이상엽 류구현대리, 최일경대리, 임소희 김경미, 한석종
제작팀	팀장/이동백
영업팀	팀장/최종연 손용락 대리, 임용규
광고팀	팀장/손대연 이현수
관리팀	박영미, 강태영, 김희정
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호

- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

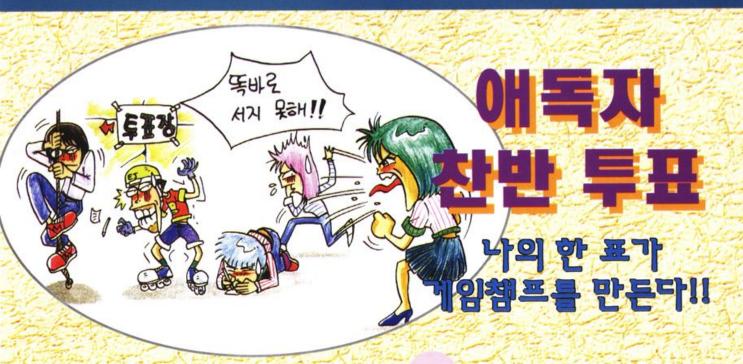
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지

DRAMATIC BASEBALL COMIC
메이저
MAJOR
지난 줄거리
야구를 좋아하는 한 소년이 있었다.
그 소년은 아버지와 같이 멋진 프로야구 선수가 되는 것이었다. 소년은 큰 꿈을 갖고 매일같이 어려운 훈련을 계속한다. 오직 자신의 아버지와 같은 프로야구 선수가 되는 꿈을 가지고...
그러나..
어느날 자신의 희망이었던 아버지가 사고로 인해 죽고 만다. 엄마도 아빠도 그 소년에게는 지금 아무도 없다.
다만... 아버지의 대를 이어 세계 최고의 야구 선수가 되려고 하는 마음밖에는 없다. 과연... 그 소년은 자신의 꿈을 이루어 나갈 수 있을 것인가...??
작품소개
박찬호, 선동렬, 이종범!!
그들도 어렸을 때... 세계 최고의 야구 선수가 되는 것이 꿈이었을 것이다.
이 만화는 단지 평범한 야구 만화가 아니다. 용기없는 작은 이들에게 꿈과 희망을 주는 작품이다. 이 작품은 일본 최고의 만화 제작사인 소학관에서 수상을 했을 정도로 명작이다.
나왔다 16권!!
메이저리그의 꿈과 감동을 드립니다.
소학관 41회 만화상 수상작
JEU COMICS

애독자 찬반 투표

나의 한 표가 게임챔프를 만든다!!

챔프에서는 애독자들의 의견을 적극 수용하고자 「애독자 찬반 투표」라는 코너를 신설합니다. 이 코너는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론회를 벌이는 코너로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다.
참여 방법은 두가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 자신의 사진과 A4 한 장 분량으로 자신의 의견을 정리하여 동봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게재해 드리며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다.
그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 애독자 엽서에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의사를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다.
챔프 애독자의 권리를 반드시 행사합시다!!
깨끗한 한 표가 밝은 내일 보장한다!!(뭔 소리야!)

보내실 곳

(우) 121-160
서울특별시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
월간 게임챔프 취재부 「애독자 찬반 투표」 담당자 앞

이달의 주제

게임지의 PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가?

이달의 선물

이달의 선물은 주제가 'PC용 정품 게임'인 만큼 PC용 레이싱 핸들을 선정해 보았습니다. 선물은 매달 바뀔 예정이므로 특히 자기가 가지고 싶던 선물이라면 최선을 다해 응모해 보세요!

위와 같이 이달의 주제는 게임지의 'PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가?'로 정했습니다. 챔프는 독자 여러분들의 투표 결과에 따를 것임을 다시 한 번 약속 드립니다. 따라서 챔프를 사랑하시는 마음으로 신중한 한 표(?)를 행사하시기 바랍니다. 그리고 좀더 진지한 이야기를 보내고자 하시는 분이나 나도 상품 한 번 받아 보고자 하시는 분은 자신의 의견과 사진 1매를 동봉하셔서 왼쪽의 주소로 보내 주시기 바랍니다.

KOREA INFOS

현대전자 슈퍼컴보이64 사업 포기!!

현대전자가 사실상 슈퍼컴보이64의 사업 포기를 선언했다.

현대전자의 고위 관계자는 19일 '메모리 반도체와 이동통신 부문을 제외한 대부분의 사업을 정리·매각하고 현재 2만 여명의 인력을 1만~1만 3천여 명으로 대폭 줄이는 한편 게임사업부 영업본부도 해체될 것'이라고 밝혔다. 또한 이 대대적인 매각조치로 인해 게임사업부는 5월경 인원감축과 함께 그룹 계열사로 이관되거나 별도법인으로 독립시키는 방안을 가장 유력하게 검토하고 있으며 슈퍼컴보이64의 수입은 더 이상 없을 것이라고 덧붙였다.

현대전자의 이러한 조치는 최근 환율폭등에 따른 하드웨어의 가격상승과 그에 따른 국내 게임시장의 위축, 닌텐도 64용 소프트웨어의 발매 부진 등이 이유로 알려졌으며 게임사업을 포기했다고는 하지만 현재 2만 여대의 하드웨어 재고가 남아 있어 하드웨어의 판매는 당분간 계속 이루어질 전망이며, 4월경 16비트 슈퍼컴보이 1만대를 수입할 예정으로 있어 빠른 시간 안에 게임관련 팀이 재편성될 것으로 보인다.

오락실에서도 N64 게임을 즐긴다!

N64용 게임이 아케이드용으로 이식되어 화제다.

N64용 소프트를 아케이드 게임과 접목시킨 화제의 주인공은 아케이드용 게임 개발·유통업체인 옥산전자로, 이 업체는 유통업체인 슈퍼전자를 통해 3월 4일부터 「슈퍼마리오 64」, 「마리오 카트 64」, 「디디콩 레이싱」, 「스타폭스 64」 등 4개 타이틀 500여대를 출하시킨 상태다. 아케이드용으로 컨버전된 N64 게임은 앞으로도 계속 쏟아져 나올 예정이며 기본적인 설정은 비디오 버전과 비슷하지만 게임의 전반적인 시스템과 내용에서 차이가 있고 1개의 레버와 4개의 버튼을 이용하기 때문에 가정용 콘트롤러로 즐기는 것보다 한층 더 자유로운 플레이가 가능하다는 것이 특징이다.

▶문의처: 슈퍼전자(02-266-3264)

국내 업소용 게임이 설 곳은?

최근 국내 업소용 게임이 언론의 표적이 되고 있다. 일본 캡콤사의 격투액션 게임 「라이벌 스쿨(일본명: 사립 저스티스 학원)」의 경우 1차 수입시 별 문제없이 심의를 통과했으나 추후 학생이 교사를 때린다는 이유로 언론의 표적이 됐다. 그 결과 수입업체인 현대전자는 일단 수입한 500대는 유통시키고 추가 수입은 하지 않을 것이라고 밝히고 있다.

또한 SNK의 격투게임 「더 라스트 솔져스(일본명: 월화의 검사)」 역시 그 폭력성이 문제가 되어 수차례의 재심 끝에 유통이 결정됐다. 한컴산의 이유인 즉은, 캐릭터가 사용한 철제 칼이 너무 폭력적이라는 것이었는데 그 결과 캐릭터의 칼에 색깔을 입혀 전부 목재 칼로 바꾼 후 심의가 통과됐다. 뿐만 아니라 캐릭터의 승리대사 및 폭력적이라고 생각되는 부분을 모두 삭제하여 심의에 합격 판정을 받았다고 한다. 이렇듯 게임의 전체적인 스토리성 및 게임성을 염두에 두지 않은 심의는 오랫동안 자행되어 온 관행같은 것이다.

물론 「라이벌 스쿨」의 경우 학생이 교사를 때리는 것 자체로만 본다면 패륜아적인 행동임에는 틀림없다. 하지만 이런 식으로 숲이 아닌 나무에만 연연해 모든 게임을 이해·해석한다면 국내 업소용 게임은 하나도 그 설자리를 찾지 못할 것이다.

최근 환율 상승에도 불구하고 영상매체의 수입은 끊임없이 증가하고 있다. 물론 영상매체가 청소년들의 심성에 악영향을 미치는 점 역시 간과하기는 어렵다. 하지만 피 색깔을 바꾼다든지 칼의 종류를 바꾼다든지 하는 눈가리고 아웅식이 아닌 게임 전체 내용을 이해하고 해석할 수 있는 공정하고 타당한 심의가 더욱 요구되는 시기이다.

「철권」 OVA 한국에 상륙!

97년 말 일본에서 처음 발매됐던 '「철권」OVA(오리지널 비디오 애니메이션)'가 정식루트를 통해 국내에 상륙한다.

국내 수입업체인 무진영상의 한 담당자는 최근 PS용 「철권3」의 발매로 「철권」에 대한 관심이 고조되고 있는 것과 때를 같이 해 일본 소니뮤직코리아, TBS서비스 등의 업체와 「철권」OVA에 대한 정식계약을 맺었으며, 한글화 과정을 마친 다음 5월경 출시할 예정이라고 밝히고 출시기념행사로 멋진 이벤트도 계획중이라고 덧붙였다. 이 제품은 TV판 애니메이션으로 국내에 유통되고 있는 「버철 파이터」OVA와는 성격이 판이하게 다른 완전 영화화된 비디오 애니메이션 형태로 선보이게 된다. 또한 컨버전시 문제가 되는 자막 부분은 완전히 없앴으며, 대신 국내 유명 성우를 기용한 음성더빙으로 문제점을 말끔히 해소했다. 이처럼 약간의 편집이 가해지긴 했지만 가능한 한 원작 그대로를 전하기 위해 노력했다는 것이 담당자의 이야기다.

▶문의처: 무진영상(02-512-6961~4)

패밀리 프로덕션, 업소용 대전 격투게임 「하트 브레이커즈」 제작

「영혼기병 라젠카」로 유명한 패밀리프로덕션에서 PC게임이 아닌 「하트 브레이커즈」라는 업소용 대전 격투게임을 제작하고 있다고 발표했다.

국산 ARC용 「하트 브레이커즈」

이 게임은 초당 60프레임이라는 빠른 환경과 모션캡처로 실사와 같은 그래픽을 구현하고 있으며, 관절과 관절 사이를 프로그램으로 이어주는 '원패스 모델링'으로 제작되어 자연스러운 동작을 표현하고 있다. 이런 기술력을 바탕으로 제작된 「하트 브레이커즈」는 다양한 콤비네이션과 필살기와 잔상 등 화려한 연출효과에서 일본의 기타 격투게임과 필적할 만하다.

국내개발 업소용 대전 격투게임은 지금까지 빅콤

과 이오리스 등의 업체에서 개발의지를 꾸준히 보여왔으며 이번 패밀리프로덕션(www.familyp.co.kr)의 시도 또한 침체되어 있던 국내 업소용 게임 개발에 활기를 불어넣을 것으로 보인다.

▶문의: 패밀리프로덕션(032-862-9623)

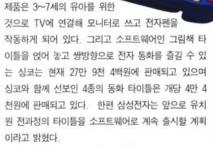
업소용 게임전문 유통업체 '동양AM', 대규모 게임센터 오픈

국내 업소용 게임전문 유통업체인 동양AM이 울산에 120평 규모의 대규모 게임센터를 오픈한다.

일본 캡콤 작품의 국내 독점 유통업체인 동양AM이 4월 11일 오픈하게 될 'YOYO 울산점'은 120평 규모의 대형 게임센터로 일반 오락기기 70대, 33인치 10대, 55인치 5대, 특수기계 30대, 체감머신 1대가 들어선다. 이 게임센터는 과거 어두침침한 게임센터의 이미지를 벗고 온 가족이 즐길 수 있는 첨단 멀티미디어 게임센터를 지향, 대형 멀티비전을 통해 각종 게임소개를 하는 등 일반인들의 휴식 공간으로도 자리를 제공할 예정이라고 한다.

32비트 유아용 컴퓨터 '싱코' 등장

삼성전자가 에듀테인먼트 사업의 일환으로 개발한 32비트 유아용 컴퓨터 '싱코'가 판매에 호조를 띠고 있다.

일본 세가사가 최첨단 멀티미디어 기술로 개발된 교육용 컴퓨터인 '피코'에 비해 더더욱 멀티미디어 기능이 강화된 '싱코'는 1년여 연구 끝에 국산 기술로 개발한 유아용 전자 학습기이다. 이 제품은 3~7세의 유아를 위한 것으로 TV에 연결해 모니터로 쓰고 전자펜을 작동하게 되어 있다. 그리고 소프트웨어인 그림책 타이틀을 얹어 놓고 쌍방향으로 전자 통화를 즐길 수 있는 싱코는 현재 27만 9천 4백원에 판매되고 있으며 싱코와 함께 선보인 4종의 동화 타이틀은 개당 4만 4천원에 판매되고 있다. 한편 삼성전자는 앞으로 유치원 전과정의 타이틀을 소프트웨어로 계속 출시할 계획이라고 밝혔다.

▶문의: 삼성전자 HOME S/W 사업팀
(02-3146-0465)

LG소프트의 「탈」을 PS용으로 이식 검토중

LG소프트가 자사에서 개발중인 PC용 RPG 「탈」을 플스(PS)용으로 이식하는 것을 검토 중에 있다.

LG소프트의 한 관계자는 일본의 플스용 게임 개발업체와 공동으로 「탈」의 플스용 버전을 개발할 예정인데 업체는 아직 확정되지 않은 상태라고 말하고 플스용 「탈」은 플스의 뛰어난 하드웨어 성능을 충분히 활용하여 PC용 버전보다 나은 동영상과 그래픽을 보여줄 수 있을 것이라고 덧붙였다.

[탈]의 주인공 일러스트

「탈」은 「디아블로」와 비슷한 쿼터뷰 방식으로 진행되는 액션 RPG로 순수한 한국적인 정서를 담고 있는 것이 특징이며 LG소프트에서는「탈」의 PC용과 플스용 두 가지 버전을 동시에 개발하여 올 11월경에 출시할 계획이다.

게임본부, 새로운 버전의 액션 리플레이 판매 개시

국내에 액션 리플레이를 공급하고 있는 게임본부에서 새로운 액션 리플레이를 판매한다. 이번에 게임본부가 판매할 액션 리플레이는 기존에 판매하고 있던 최신 사에라가 아닌 CD 버전 1.3(E.M.S)으로 사에라의 영문판 버전이라고 할 수 있다. 게임본부에서는 이 두 가지 액션 리플레이를 동시에 판매하여 소비자가 원하는 것을 선택할 수 있도록 할 예정이다. 또한 지방에서 액션 리플레이를 구입하고자 하는 사람은 전화를 통한 통신판매로 구입할 수 있다.

문의처: 게임본부 02)701-1667~8

(EMS)CD 버전 1.3(E.M.S)의 화면

일본에서도 알아주는 「게임챔프」!

게임챔프가 한국을 대표하는 게임지로 자리잡고 있다.

일본 게임종합지 중에서는 최고의 잡지로 자리매김하고 있는 「전격왕(電擊王)」과 「쥬게무(じゅげむ)」에서 게임챔프에 대한 내용을 게재하고 있다. 지난 2월 말 한국을 방문하고 돌아간 쥬게무 편집팀은 「쥬게무」 4월호에서 한국의 게임정보를 담은 '한국게임사정'이라는 기사를 실었다.

[쥬게무]의 한국소개 기사

'한국 최고의 게임지 편집팀에게 물었다'로 시작하는 이 기사에는 '일본에서는 좀처럼 알 수 없는 한국 게임정보에 대해 한국의 게임지를 리드하고 있는 「게임챔프」 편집부에게 물어 보았다!'라는 발문을 싣고 있다. 또한 국내 하드와 소프트, 게이머, 미래 부분에 대해 8개 항목에 걸쳐 한국 게임 현황을 소개하고 있다. 한편 지난 달 처음 제휴기사가 실린 「전격왕」 4월호에는 'NEWS COLLECTORS Special'이라는 코너에 '한국 게임지가 전격왕과 제휴'라는 제목의 기사가 실렸다. 「전격왕」지는 이 기사에서 '한국 게임지 「게임챔프」가 전격왕과 제휴한다. 이에 따라 「전격왕」에 게재된 기사가 「게임챔프」에도 게재된다'는 등의 내용을 소개했다.

[전격왕]의 제휴기사

이처럼 게임지에 관한 내용이 외지, 특히 일본 게임지에 실린 경우는 드문 일로 게임챔프가 '세계가 인정하는 잡지'로 거듭나기 위한 첫걸음으로 풀이된다. 여기에는 외지에 의존했던 기존 잡지의 틀을 던져 버리고 국내는 물론, 일본이나 해외 제작사의 자료를 생생하게 전하려는 노력이 있었기 때문에 가능했으며 앞으로도 게임챔프는 「전격왕」과 「쥬게무」와의 제휴를 통해 '국산 게임의 해외 홍보'와 더불어 해외게임의 정확하고 바른 기사를 독자에게 제공한다는 방침을 세워 두고 있다.

세가, 북미시장 철수

세가에서는 부진이 계속되었던 북아메리카 시장에서 한시적으로 가정용 게임기 사업을 철수했으며 그 대신 오는 '99년 북아메리카 시장에 모습을 선보이게 될 신 하드의 소프트 개발과 네트워크 사업의 강화를 계획하고 있다고 발표했다.

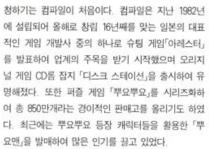
이번 발표는 북미에서는 새턴이 그다지 성과를 거두지 못했기 때문에 더 이상 승산이 없다고 보고 대신 앞으로 발매될 신하드에 대해 본격적인 준비를 하려는 의지로 해석된다. 다만 현재 180만대 정도 보급되어 있는 새턴에 대해서는 '앞으로도 소프트를 중심으로 한 사업은 계속 진행될 예정'이라고 밝혀 일부에서 보도된 바와 같이 (새턴의 북미판매 전면 중단)은 아닌 것으로 보여진다. 또한 이와는 별도로 일본에서의 새턴 판매는 앞으로도 계속된다고 명확하게 밝혔다

하라쥬쿠에 게임 캐릭터 전문점 아소비니 오픈!

아스키는 3월 6일 하라쥬쿠의 타케시타 도오리에 게임 캐릭터 상품 전문점인 아소비니를 오픈했다. 이곳은 컨비니언스 스토어를 컨셉으로 게임의 각종 캐릭터 상품을 판매하는 곳으로 오픈 기념행사가 있었던 지난 3월 7일과 8일에는 인기 게임의 캐릭터들이 대거 등장, 매장 안팎은 많은 고객들로 붐비었다.

이날 이벤트로는 매장을 기념풍선으로 장식하는 것외에도 손님들이 게임 캐릭터와 기념촬영을 할 수 있도록 했으며 소니 · 컴퓨터 엔터테이먼트의 「파랏파 래퍼」와 아스키의 「문」의 게임관련 상품 등, 약 400 종류의 상품이 진열되어 게임 매니어들의 발길은 끊이지 않았다.

일본 컴파일, 화의 신청

뿌요뿌요로 유명한 일본 컴파일이 약 75억엔의 막대한 부채를 감당하지 못하고 지난 3월 18일 히로시마 지방 재판소에 화의 신청을 냈다. 일본의 경기 침체와 금융 불안이 지속되는 가운데 게임 업계가 화의를 신청하기는 컴파일이 처음이다. 컴파일은 지난 1982년에 설립되어 올해로 창립 16년째를 맞는 일본의 대표적인 게임 개발사 중의 하나로 슈팅 게임「아레스터」를 발표하여 업계의 주목을 받기 시작했으며 오리지널 게임 CD롬 잡지 「디스크 스테이션」을 출시하여 유명해졌다. 또한 퍼즐 게임 「뿌요뿌요」를 시리즈화하여 총 850만개라는 경이적인 판매고를 올리기도 하였다. 최근에는 뿌요뿌요 등장 캐릭터들을 활용한 「뿌요맨」을 발매하여 많은 인기를 끌고 있었다.

그러나 지난 3월 13일 컴파일사가 98년도 신입사원을 뽑지 않는다는 발표를 하면서부터 경영 악화가 발생했다는 것이 밝혀졌다. 이번 컴파일의 화의 신청을 계기로 앞으로도 경영 실적이 좋지 않은 일본의 몇몇 게임 관련업체들이 화의 신청을 하거나 부도가 날 것으로 예상된다.

SNK, 기대 신작 더빙 완료

SNK가 올 여름에 발매예정인 PS용 소프트 「더 킹 오브 파이터즈 쿄」의 더빙을 무사히 마쳤다. 이 게임은 아케이드로 인기를 얻었던 「더 킹 오브 파이터즈」시리즈의 주인공인 쿠사나기 쿄가 되어 세계 각지에서 일어나는 사건을 해결하는 어드벤처 게임이다. 음성 담당은 KOF시리즈와 같은 성우를 기용했으며, 특히 쿠사나기 쿄역의 성우는 '야가미 이오리와 선의의 라이벌이 되기 위해 지금까지는 없었던 장면과 격투게임 KOF의 대사가 추가되었기 때문에 격투게임인 KOF를 했을 때와는 다른 느낌을 갖게 될 것이다.' 라고 말하고 있다. SNK팬과 KOF팬들이라면 누구나 기대가 되는 게임이다.

새로운 네지콘 등장

남코에서 발매된 PS전용 아날로그 콘트롤러인「네지콘」이 오는 4월 29일, 기존 모델과는 다른 형태로 신등장한다. 상품명은「블랙 네지콘」, 「블랙 네지콘」은 이름에 걸맞게 검은색으로 이루어져 있으며, 손에 잘 맞도록 기존의 네지콘보다 크게 고안되었다. 또 새로운 그립방식이 채용되어 조작성도 향상되었으며 가격은 4,980엔~2,980엔이다. 물론 종래의 네지콘 대응게임에도 사용할 수 있다.

신종 타마고치 발견

일본의 인기 여배우 나카무라 타마오치씨와 인기 캐릭터인 도라에몽이 타마고치로 돌변해 우리곁에 다가온다. 그 이름은 "타마오치", "도라에몽치"로 허드슨에서 신종으로 발매한 것이다. 시스템은 기존의 타마고치와 같이 타마오치와 도라에몽을 잘 보살피면서 육성시키는 것이다.

반다이측은 '도라에몽은 넓은 층으로부터 사랑받고 있고, 나카무라 타마오치는 여고생 뿐만아니라 직장 여성으로부터 대단한 인기를 받고 있습니다. 그래서 타마고치의 대상으로 딱 들어 맞다고 생각합니다.'라며 제작 이유를 설명했으며 신종 타마고치 가격은 둘다 1,980엔으로 발매일은 타마오치가 4월 하순경이고 도라에몽치은 6월 하순경이 될 것으로 보인다.

SME, PS용 신장르 개척

소니 뮤직 엔터테인먼트(SME)는 PS에 대응되는 음악 미디어로의 본격적인 참여를 발표했다. 물론 지금까지도 SME의 계열사인 퀸 소니 레코드에서 「그룹 지옥 V」 등의 게임과 음악을 융합시킨 PS용 타이틀이 발표되기는 했지만 이번 발표는 PS의 보급대수가 1,000만대를 넘어선 시점에서 이제는 충분한 시장성이 있다고 판단하여 SME가 본격적인 타이틀의 제작을 발표한 것으로 그 의의는 매우 크다고 할 수 있다.

한편 SME는 음악 미디어로의 신호탄으로 지난 3월 26일 「아이스맨 디지털 플레이스테이지」를 발표했다. SME는 앞으로도 이런 음악과 게임을 융합시킨 종류의 타이틀을 대거 발표할 예정이며 가격은 2,500엔 수준으로 발매하여 기존의 음악CD와 가격차이가 나지 않는 수준으로 발매하며 판매도 게임전문점 보다는 기존의 CD스토어를 이용하여 음악 매니어들을 겨냥한 판매에 나설 것이라고 밝혔다.

애니메이션 「포켓몬」 4월부터 방송재개

TV애니메이션 「포켓 몬스터」가 드디어 방송을 재개한다. 이번 발표는 3월 14일자 일본의 스포츠 신문에 전격 게재되었으며 기사의 구체적인 내용으로는 먼저 애니메이션 「포켓 몬스터」로 인한 문제가 발생된 직후부터 건강상 문제가 되는 시각표현의 기준을 검토하고 있으며 이와 관련 4월 상순경에 발표가 있을 것이다. 그리고 그 기준을 검토하는 과정의 조사 경위와 내용을 정리해서 특별프로그램으로 만들고 그 후, 애니메이션 「포켓 몬스터」의 방송을 재재할 것이라는 발표이다.

만약 이것이 사실이라면 '97년 12월에 중단된 이래 4개월 만에 방송이 재개되는 것이다.

한편 「포켓 몬스터」를 방송한 동경 TV측에서는 '4월부터 반드시 재개된다고 확정된 것은 아닙니다. 하지만 하루라도 빨리 방송이 재개될 수 있도록 노력하고 있습니다. 조금만 더 기다려 주십시오' 라며 정확한 발표를 뒤로 미루고 있는 실정이다.

「철권3」가 라면으로 변신!!

드디어 발매된 남코의 PS용 격투 게임, 「철권3」. 이 「철권3」가 라면으로 변신하여 라면 전문점의 메뉴판에 올랐다. 이 라면을 제작한 곳은 일본 세다카야에 있는 한 라면 전문점 '난덴칸덴'으로 사실 이 라면은 남코가 「철권3」 발매기념 캠페인의 일환으로 제작을 의뢰한 것이다.

한편 '난덴칸덴'의 관계자는 '지난 3월 25일부터 한정상품으로 제작된 것이지만 반응이 좋다면 정식 메뉴로 충분히 고려해 볼 생각이 있다'고 밝히고 있다. 또한 이 라면 전문점에서는 3월 25일부터는 라면 외의 메뉴에도 여러 가지 음식에 「철권3」의 로고가 들어가게 된다.

아마노 요시타카 원화전 「꿈과 환상이야기」 개최

「레부스」(아틀라스에서 발매중인 PS용 RPG) 등의 게임 캐릭터 디자이너로 세계적으로 유명한 일러스트레이터 아마노 요시타카씨의 원화전인 "아마노 요시타카 원화전 '98 「꿈과 환상이야기」"가 일본 피시피코 요코하마 (4월 24일~27일)와 동경 빅사이트 (4월 29일 ~ 5월 5일) 두 장소에서 개최된다.

이번 전시회는 아마노 요시타카의 걸작들을 한자리에서 즐길 수 있는 계기로 그 동안 아마노 요시타카가 게임 캐릭터 디자이너로 일하면서 걸어온 그의 작품세계를 되돌아 보는 좋은 계기가 될 것이다.

'98 E3쇼, 5월 27일 애틀랜타에서 개최

세계 최대의 게임쇼인 '98 E3(Electronic Entertainment EXPO)가 올해는 5월 27일부터 30일까지 미국 조지아주 애틀란타에서 개최된다. 현재 전시회에 참가할 업체를 계속 신청받고 있는데 지난 해 E3쇼에서는 1500여개 이상의 게임 업체들이 참가했다는 것을 참고로 한다면 올해에는 보다 많은 업체들이 참가할 것으로 예상된다.

이 사진은 '97년 E3쇼의 정면입니다

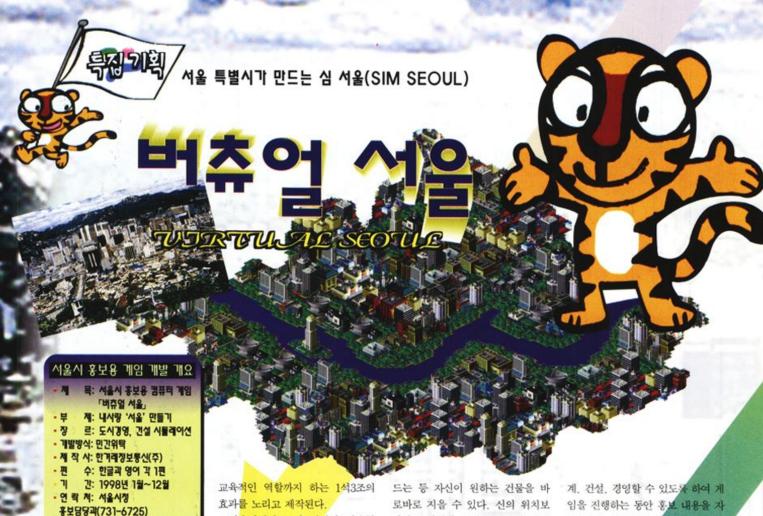
올해로 4년째를 맞이하고 있는 E3쇼는 게임은 물론 교육용 소프트웨어 혹은 이와 관련된 소프트웨어 등을 거래하는 세계 최대의 인터랙티브 소프트웨어 트레이드 이벤트로 IDSA(International Digital Software Association)가 주관하고 있으며 IDG 월드 엑스포와 IDG 엑스포 매니지먼트 회사에 의해서 운영되고 있다.

한편 '98 E3쇼에 대한 보다 자세한 내용은 E3쇼 홈페이지(http://www.e3expo.com)을 통해서 살펴 볼 수 있다.

'98 E3쇼 일정표

시기: 5월 27일~30일
장소: 애틀란타 조지아월드 컨퍼런스 센터
일정: 5월 27일- 예비 컨퍼런스 워크숍
5월 28일~29일- 컨퍼런스 회의
5월 28일~30일- 전시회

서울시 홍보용 게임 개발 개요

- 제 목: 서울시 홍보용 컴퓨터 게임 「버츄얼 서울」
- 부 제: 내사랑 '서울' 만들기
- 장 르: 도시경영, 건설 시뮬레이션
- 개발방식: 민간위탁
- 제 작 사: 한겨레정보통신(주)
- 편 수: 한글과 영어 각 1편
- 기 간: 1998년 1월~12월
- 연 락 처: 서울시청
  홍보담당과(731-6725)
  한겨레정보통신(3444-3721)

서울시가 만드는 게임

흔히 서울에 살면서도 '63빌딩'에 가보지 못했다는 사람들이 종종 있다. 시골 사람들이 오히려 서울 시민보다 더 서울을 더 잘 알고 있다는 아이러니컬한 이야기.

서울시는 10대에서 30대에 이르는 세대들이 서울에 대한 관심이 미약하다는 사실과 외국에서도 제대로 평가를 받지 못하고 있다는 사실을 파악하고 서울을 홍보할 매체를 찾게 된다. 그렇게 찾은 것이 '게임'. 특히 한 번의 '광고'로 끝날 것이 아니라 계속적으로 '홍보'가 되어야 할 것이기에 더욱 게임이라는 매체가 필요했다. 따라서 서울시의 홍보용 게임은 서울을 바로 알리고, 게임으로서 흥미를 돋구며 더불어 서울을 공부하게 되는 교육적인 역할까지 하는 1석3조의 효과를 노리고 제작된다.

서울시에서는 이 게임이 서울형 산업으로 집중 지원 및 육성하게 될 중소기업과 벤처기업 기반의 애니메이션, 디자인, 소프트웨어가 총괄되는 종합예술의 형태로 자리잡아 서울형 산업의 길잡이가 될 수 있을 뿐 아니라 IMF 시대 수출 산업의 역군으로 자리를 잡을 수 있을 것으로 내다보고 있다.

「버츄얼 서울」은 어떤 게임?

현 서울시장의 이름을 기억하는 사람은 몇 명 없을 것이다. 그러나 현 한나라당 총재인 '조 순' 총재는 이미 '구 서울시장'으로 잘 알려져 있다. 과연 그는 서울시장을 지내면서 어떤 고민을 했고 어떤 일을 했는지 이 게임을 통해 잘 이해할 수 있다.

버츄얼 서울은 심시티를 해본 유저라면 이해하기가 쉽다. 여의도에다 놀이공간을 하나 만들고, 신촌에는 멋있는 카페 촌을 형성하고, 일산에는 대형 규모의 게임장을 만드는 등 자신이 원하는 건물을 바로바로 지을 수 있다. 신의 위치보다야 못하지만 도시 경영자의 위치도 만만찮은 감투(?)이기 때문에 많은 유저들이 심시티 류의 게임을 선호해 왔던 것이다.

심시티와 같은 도시 경영·건설 시뮬레이션이긴 하지만 4가지의 엔딩, 게임 대상이 서울이라는 점, 그 외에도 세세한 내용 면에서 심시티와는 많은 차이를 보이고 있다. 또한 홍보용 게임인 만큼 게이머가 직접 서울시장이 되어 다가올 미래의 서울을 설계, 건설, 경영할 수 있도록 하여 게임을 진행하는 동안 홍보 내용을 자연스럽게 전달받을 수 있도록 하는 데 역점을 두고 있다.

강덕기 현 서울시장

유명 인사가 된 조 순 서울시장. 그는 어떤 일을 했을까?

게임의 배경은 21세기 통일 한국

「버츄얼 서울」은 21세기 통일 한국을 시대적 배경으로 하고 있다.

또한 게이머가 21세기 통일 한국의 수도이자, 세계 경영의 중심이 될 동북 아시아 국제 거점 도시 '서울'의 시장겸 도시건설 디자이너라는 기본 설정을 지니고 있다. 버츄얼 서울의 전체 맵은 1998년의 기본적인 지형의 골격을 유지한 채 21세기에서 볼 수 있는 첨단 지역 아래서 서울을 운영해 간다.

엔딩은 4가지가 준비되어 있다. 문화, 환경, 복지, 국제첨단 도시라는 4가지 테마가 도시건설의 목표로 설정되어 있기 때문에 인구 증가, 주택, 환경, 교통, 범죄, 취업, 전통문화 등을 수치화한 데이터를 잘 관리해야 한다. 게임이 시작되면

일정한 예산이 주어지고 도시 내에 주요시설 및 건물을 건설할 때마다 이 예산은 비용으로 소요될 것이다. 게이머는 도시건설과 경영을 지속하기 위해 비용과 세금을 적절히 조절해야 하며, 서울 시민들이 아무런 불편이 없도록, 그리고 재정 지출을 위한 과도한 세금 부담을 주지 않으면서 버츄얼 서울의 전통문화를 유지하고, 첨단 문명을 건설하는 것이다.

세계 제 1의 종합 도시

게임을 시작한 후 '난이도'와 도시건설 시기를 선택하면 왕범이로부터 브리핑을 받게 된다. 그러면 서울시 지형 윈도 화면, 각종 툴박스가 나타나며 본격적인 게임이 진행되는데 게임의 진행은 3가지의 툴박스로 운영된다. 여기에는 도시건설, 화면조정 아이콘이 있는 도시건설용 툴박스와 지역, 도시 목표, 도시 평가 게이지로 구성된 도시 관리용 툴박스, 예산과 도시 법령 윈도로 구성된 도시 경영용 툴박스를 운용하여 도시의 건설과 유지, 보수, 경영, 관리를 해 나감으로써 4가지의 엔딩을 볼 수 있다. 물론 4가지를 모두 충족시키면 세계 제 1의 종합 도시 버츄얼 서울이 건설되는 것이다.

게임의 기본적인 아이콘 박스

왕범이 캐릭터

버츄얼 서울의 난이도는 그렇게 어렵지 않다. 보좌관인 왕범이(서울시 캐릭터)가 있기 때문이다.

왕범이 캐릭터는 버츄얼 서울의 각종 상황 및 뉴스, 여론 등에 대한 현황을 보고하는 '보좌관'으로서의 역할과, 서울 600년 역사 발자취 및 주요시설 및 문화재 설명을 하는 '홍보도우미'로서의 역할, 버츄얼 서울 운영에 도움이 될 수 있도록 역사 속 선조들의 슬기로운 지혜를 전달하는 과거와 현재 그리고 미래를 연결하는 '위저드'로서의 역할을 담당하고 있다.

나의 서울 우리의 서울

역사와 문화를 소중히 하는 세계 속의 문화도시

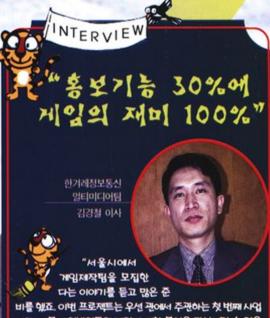
자연 환경을 보전하여 미래를 준비하는 쾌적한 환경 도시

모든 시민의 삶의 질을 골고루 향상시키는 복지 도시

정보, 통신, 소프트웨어 산업이 꽃을 피우는 국제첨단 도시

게임 이벤트도 준비되어 있다!

이렇게 만들어진 게임은 서울시청 홈페이지(www.metro.seoul.kr)를 통해 다운로드할 수 있도록 할 예정이며 99년 2월 제품 발표회와 함께 발매를 할 예정이며 이후에는 게임과 관련된 이벤트도 계획하고 있다.

서울시에서는 게임이 출시되는 해인 99년 5월 5일 어린이날의 「나의 미래의 서울시장!」 이벤트와 10월 28일 서울 시민의 날 기념 이벤트인 「내사랑 서울 만들기」와 해외 교포 및 외국인 대상으로 한 「내가 만든 서울」 등의 이벤트를 계획하고 있다.

"서울시에서 게임제작팀을 모집한다는 이야기를 듣고 많은 준비를 했죠. 이번 프로젝트는 우선 관에서 주관하는 첫 번째 사업이고, 더불어 일반인들의 게임에 대한 불신을 잠식시킬 수 있을 뿐 아니라 회사의 브랜드 이미지를 쇄신할 수 있는 좋은 계기가 될 수 있다는 생각에 꼭 사업권을 따야겠다고 판단했습니다."

금번 시청 민간 위탁 업체 공모에서 쟁쟁한 국내 17개 제작사와의 경쟁을 뚫고 사업권을 따낸 장본인, 한겨레정보통신의 김경철 이사가 그 동안의 힘들었던 일정을 토로한다. 한겨레정보통신은 사업권을 따내기 위해 구정 휴일까지도 나와 설명회 자료를 제작한 열정을 보였다.

타 업체보다 한발 앞선 기획으로 인정을 받은 김경철 이사는 이번 프로젝트에서 총괄 지휘를 맡아 제작 팀을 새로이 정비했다.

"총 20여명의 개발인원 중 반 이상이 투입됐습니다. 5월경부터 본격적인 프로그래밍과 그래픽 작업에 들어갈 수 있도록 그 전까지 상세한 기획서를 작성할 생각입니다. 경영 시뮬레이션은 어느 장르보다도 제반 기획 단계가 중요하기 때문에 충분한 기간을 잡았습니다."

한편 게임 개발비로 한겨레정보통신이 시청으로부터 받을 금액은 3억 4천 만원. 열악한 국내 개발사의 개발 자금에 비해 상당히 많은 금액이다. 이에 대해 김경철 이사는 "3억 4천 만원이 그렇게 넉넉하다고는 생각지 않습니다. 그 금액이 개발비에만 들어가는 것이 아니라 전시회와 이벤트 비가 포함된 가격이기 때문이죠. 한겨레에서는 이번 프로젝트를 통해 어떤 이익을 노리기보다는 게임에 대한 인식을 제고하는 계기가 되고, 모든 가족들이 함께 즐길 수 있는 게임을 만든다는 목표를 세워 두고 있습니다."라고 말한다.

"모든 가족이 즐길 만한 게임은 그저 만들어지는 것이 아니죠. 그만큼 노력이 필요한 것인데 저희는 서울시청에서 제공하는 2000년 미래 비전을 토대로 한국 전통 건축 디자이너 등 각계 전문가를 초빙, 현실성과 전문성을 높일 생각입니다."

만약 이 게임이 높은 게임성으로 인정받을 경우 김경철 이사는 '버츄얼 부산', '버츄얼 대전' 등 국내 16개 도시 모두를 경영 시뮬레이션화하여 시 간 네트웍을 통해 게임을 할 수 있도록 한다는 계획까지 세워 두고 있다.

현장취재

몰거리, 선물거리, 이벤트거리 많았던 일본 최대의

동경게임쇼 '98

이번 동경게임쇼의 가장 큰 특징은 국내와는 비교할 수 없을 만큼 넓은 면적의 전시공간이었다. 8개의 홀을 모두 오픈한 54,000m² 넓이의 전시장에서 93개사가 출전 모두 442개의 타이틀을 선보였다.
주최측에서는 일반공개일(21-22일)이 학생들의 '봄방학이 시작되는 첫날이고 토·일요일마저 겹쳐 훨씬 많은 입장객을 예상했기 때문이라고 밝히고 있다.
출품 타이틀은 PS와 PC게임이 5~10%정도 늘어난 반면 새턴 게임은 감소 추세를 보였으며 롤플레잉과 어드벤처 게임이 계속적인 강세를 보였다. 또한 3차원 입체 동영상 등 실사보다 우수한 영상기술, 음악, 복잡한 스토리 등 기능을 최대한 살린 타이틀이 대부분이었다. 그리고 보드게임이나 운영 시뮬레이션, 음악과 댄스를 기본으로 하는 게임 등 저 연령층을 중심으로 가족과 여성층을 겨냥한 소프트의 인기가 높아가고 있는 추세를 보였다.

행사개요

- 타이틀: 동경게임쇼 '98 봄
- 테마: 「게임은 무한한 에너지」
- 주최: (사)Computer Entertainment Software협회 (CESA)
- 후원: 일본 통상산업부
- 협찬: (주)소니컴퓨터엔터테인먼트, 닌텐도(주), (주)세가엔터프라이즈
- 기간: 1998년 3월 20일(특별초대일)
  1998년 3월 21·22일(일반공개일)
- 장소: 일본 치바현 마쿠하리멧세
- 출품: 총 93개사 442 타이틀
- 관람인원수: 15만명
- 문의: 동경게임쇼 이벤트 사무국 (동경 3951-1421) CESA (www.cesa.or.jp)

행사장 입구에 위치한 소니 부스 앞에서…

출품 타이틀 총정리

남코(NAMCO)

3D격투 게임 팬들의 기대작 PS용 「철권3」를 가장 빨리 플레이해 볼 수 있는 장소는 역시 동경게임쇼였다. 또한 「철권3」의 게임관을 모티브로 한 남코 부스는 이번 쇼에서 가장 특이한 부스로 평가되었으며 미국에서 개최될 E3게임쇼의 초대권이 걸린 게임 대회가 펼쳐져 많은 인원들이 참가, 실력을 겨루었다.

철권3

「버철 파이터」와 함께 격투게임의 왕좌를 차지하고 있는 철권 시리즈 3탄이 드디어 PS용으로 발매됐다. '완전이식'은 불가능이라는 소문이 많았지만 새로운 캐릭터와 동영상 추가로 '초월이식'을 이룬 작품으로 평가받았다. 부스 중앙에 위치한 대형 화면은 멀리서도 잘 보일 수 있도록 했으며 2층으로 구성된 플레이 가능 게임장소를 마련 등 남코의 독특한 무대장식 인테리어는 「철권3」를 더욱 돋보이게 했다.

미디어 웍스(MEDIA WORKS)

게임챔프와 전격 계약을 맺은 「전격왕」의 제작사 미디어 웍스에서도 동경게임쇼의 한 자리를 차지, 타 출판사 부스에 비해 다양한 작품과 상품을 전시, 관람객의 눈길을 끌었다. 특히 7월 9일 SS와 PS로 발매예정인 「아가씨 특급」에 대한 홍보가 대단했다. 신작 발표회에서는 아카호리 사토루 등의 출연진이 선보였으며 게임대회와 토크쇼, 문화방송 「전격 대상」 공개녹음 등의 행사가 있었다.

리버힐(RIVERHILL)

게임 업계로서는 최초인 점토를 이용한 게임, 「크레이맨 · 크레이맨」의 점토교실이 가장 북적했던 부스였다. 또한 대표작품인 PS용 「오버블러드2」에 대한 비디오 배포와 함께 미니퍼즐게임 대회도 열렸다. 「오버블러드」는 1996년 8월에 처음 등장한 이후 2년만에 폴리곤 기술을 기반으로 아름다운 영상과 리얼리티, 게임성을 더욱 높혀 돌아온 작품. 올 여름 출시예정이다.

크레이맨 · 크레이맨

점토 애니메이션 「토이 스토리」를 기억하는가? 「크레이맨」은 「토이 스토리」와 같은 점토를 이용해 제작된 게임으로 무려 3톤의 점토(크레이)를 사용, 5만 프레임 이상의 화질을 보이고 있는 어드벤처 게임이다. 플레이어는 주인공 크레이맨이 되어 지금까지의 게임과는 완전히 다른 질감의 미지의 세계를 여행하게 될 것이다.

관람객이 함께 캐릭터 모형을 만들고 있다

반다이(BANDAI)

춤추는 댄서들

PS용 「테일 콘체르토」의 소개와 SS용 「기동전사 건담 기렌의 야망」 합창 등의 이벤트가 벌어졌다. 반다이 부스는 타 부스에 비해 체험 플레이에 중점을 두고, 관람객이 가능한 한 게임에서 많은 것을 느낄 수 있도록 배려를 한 점이 돋보였다. 스테이지에도 충실했으며 게임의 라인업 또한 「SD건담 제너레이션」, 「크라이시스 비트」 등 다양한 장르의 타이틀이 전시됐다.

테일 콘체르토

엉덩이에 꼬리가?

엉덩이에 꼬리를 단 고양이 모양의 독특한 복장의 부스 걸은 게임 「테일 콘체르토」 DEMO에 등장하는 말썽꾸러기 고양이일까? 게임을 플레이하고 나면 데모CD를 나눠줬다.

테일 콘체르토는 완성도 높은 3D 판타지 세계를 자유롭게 돌아다니는 액션게임으로 하늘을 날고 철로를 달리는 등 '스펙터클'이라는 단어가 잘 어울리는 전개를 보이고 있으며 스토리성도 높은 것으로 밝혀졌다.

세가(SEGA)

새턴 하드 메이커인 만큼 새턴소프트 중에서는 가장 많은 20여 개의 타이틀을 전시했다. 또한 참가 업체 중에서 가장 많은 행사 스케줄을 자랑하기도 했는데 '추천 라인업', '지금 막 피어난 「사쿠라 대전2」', 「DEEP FEAR」 공포에의 서곡', 「하우스 오브 더 데드」 게임대회', '타카하시 형제의 「샤이닝 포스3」를 이야기한다', '이이노겐지 열광 라이브', '제국화격단 마쿠하리 공연' 등 3일에 걸친 대형 행사를 시도, 관람객으로부터 찬사를 받았다. 그 외에 「샤이닝 포스3-시나리오2」, 「쉐도우 오브 터스크」, 「소녀 혁명 우테나」, 「신세기 에반게리온 강철의 걸 프렌드」, 「드래곤 포스2」 등이 주목 소프트로 관심을 끌었다.

하드 생산 중단'이라는 소문으로 인기가 식어가는 세가새턴이지만 세가새턴 로고가 빛나는 이 부스를 보면 아직 새턴은 건재하다는 느낌

게임 화면 앞에서 포즈를 취한 도우미들. 옆으로 "세가새턴 하란 말이야!"라고 소리칠 것 같은 인기 새턴 광고맨도 보인다

사쿠라 대전 2

분홍빛 사쿠라의 재킷이 98년 봄을 맞아 동경게임쇼에서도 활짝 피었다. 한편 가득히 들어찬 플레이 가능한 게임 화면은 공전의 대히트를 기록했던 사쿠라대전 1편을 훨씬 뛰어넘고 있다. CD-ROM 3장의 볼륨에 신 시스템과 연출로 제국화격단이 다시 세가새턴에서 활약하게 됐다. 내용 면에서도 3D폴리곤으로 그려진 필살 공격과 캐릭터간의 화려한 협력 공격 등이 등장하여 게임의 재미가 배가됐다.

실제 사람과 동일한 크기의 피규어 인형

DEEP FEAR

TGS' 98 전격SCOOP에서 가장 먼저 다뤄진 타이틀로 이번 게임쇼의 주목 타이틀이었다.

「바이오 하자드」와 같은 호러 어드벤처로 육지가 아닌 '심해'가 무대! 해면 200미터 아래로 침몰한 함대 안의 기지 '빅테이블'에서 연락이 두절됐다. 원인을 밝히기 위해 파견된 탐색대는 여기서 몬스터와 괴물화된 동료들을 목격한다. 산소의 잔량이 설정되어 있는 등 긴박한 게임 전개가 기대되는 해양 호러물이다.

아틀라스(ATLAS)

레부스의 화려한 의상

「여신전생」 시리즈로 유명한 아틀라스의 최신작 「레부스」가 가장 주목 타이틀이었다. 부스 안에는 게임속 캐릭터로 분한 코스프레의 주인공들이 기자들에 둘러싸여 인터뷰를 당하고(?) 있었다.

레부스는 조합에 따라 다양한 마법을 구사할 수 있는 새로운 시스템으로 판타지 로맨스의 세계를 연출하고 있다. 「레부스」 이외에는 인터랙티브 호러 어드벤처 「다크 메사이아」와 액션게임인 「트랩 건너」 등 자사의 제품과 유통을 맡은 2개의 신작 타이틀을 공개했다.

소니(SCE)

소니 부스의 가장 큰 특징은 최신 타이틀로만 구성되었다는 점이다. 그리고 소니에서는 타이틀 소개와 함께 액션 퍼즐게임 「XI(사이)」의 배틀 스테이지와 리듬기타게임 「스톨른 송」의 버철 기타 라이브 스테이지도 열었다. 한편 「크래쉬 밴디쿠드」와 「파라파」군의 스테이지에서는 관람객이 원하는 포즈에 따라 스냅사진을 찍어 주기도 하고 「파라파라파」 게임을 함께 즐기는 등 관람객의 흥미를 끌었다.

소니 부스 전경

크래쉬 밴디쿠드와 함께 스냅사진을...

몸통 만한 PS스틱으로 음악에 맞춰 파라파를 하는 관람객

STOLEN SONG

소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 최신작. 피크 콘트롤러를 사용해서 곡에 맞춰 기타를 연주해 가는 리듬기타게임. 「스톨른 송」. 프로 기타 리스트에서 기타를 전혀 만지지 못하는 유저도 금방 게임에 빠져버릴 정도로 몰입도가 높다.

「STOLEN SONG」

이미지니어(IMADIO)

이마디오 부스에서는 최신작 EVE The Lost One를 플레이해 볼 수 있도록 했다. 이 작품은 수사관이 되어 풀리지 않는 의혹을 쫓아가기도 하고 사건이 범인이 되기도 하는 멀티사이드 시스템을 이용한 어드벤처 물이다. 주인공 캐릭터를 크게 키운 대형 광고 사이로 보이는 것은 신작 비디오 화면이며 그 위로 이미지니어의 새로운 로고인 「imadio」 글자가 선명하다. 이외에도 PS용 「Kitty The Koo!」와 SS용 「멀티랜서 리인포스」의 화면이 공개됐다.

에닉스(ENIX)

「버스트 어 무브」 댄스액션 스테이지와 대전게임 대회가 열렸다. 그리고 GB용 「드래곤퀘스트 몬스터즈」와 신작 소개가 있었으며 캘린더와 신작 프로모션 비디오 등 상품도 제공됐다. 다른 주목작으로는 기존 전시회에서 공개되었던 「아스트로노카」, 「스타오션 세컨드 스토리」, 「헬로 찰리」 등이 있으며 PC의 인기작 「리븐」의 PS, SS버전도 소개됐다.

PS용 스타오션은 아름다움의 극치를 달리는 프리랜더링에 의한 갖가지 맵, 입체공간을 자유롭게 돌아다니는 경이로운 전투 시스템, 천 개에 달하는 아이템과 많은 캐릭터를 생각대로 움직이며 키워 나가는 풍부한 테크닉, 박력 넘치는 동영상을 중심으로 펼쳐 나가는 장대한 드라마. 하드의 능력을 한계까지 끌어올린 이 게임이 바로 진정한 신세대 RPG다.

에닉스의 신작 「스타오션」. 게임챔프에서도 기대도가 높다

스퀘어(SQUARE)

스퀘어 부스는 '대작들의 향연'이었다. 총 8개의 출품작 중 '마작'과 '경마' 게임을 제외하고는 이번 쇼의 가장 핵심적인 소프트들로 참관자들의 많은 주목을 받았다. 부스 정면에는 대형 스크린을 마련해 두고 코스프레 복장의 도우미가 게임에 대한 자세한 소개가 있었다. 이미 발매된 게임, 「에어가이츠」, 「부시도 블레이드2」 등도 참가자의 관심을 모았다.

패러사이트 이브

금번 쇼를 통틀어 가장 게이머들의 이목이 집중된 타이틀. 뉴욕을 배경으로 인간과 미토콘드리아의 종족 번식을 위한 최종전쟁을 스토리로 한 초기대작을 이 자리에서 감상해 볼 수 있었다.

무사시전

올 여름을 겨냥, 스퀘어가 선사하는 최초의 액션 롤플레잉 게임. 대형 스크린으로 방영되는 게임화면은 마치 PS판 슈퍼마리오RPG를 보는 듯한 느낌이었다. 폭탄 사이를 가로지르며 수많은 구조물을 넘나드는 긴박한 액션은 끊임없이 계속된다. 약 40%의 진행률.

쌍계의

액션 어드벤처 게임으로 격투 액션 게임의 '긴장감'과 롤플레잉 게임의 '이야기성'을 잘 혼합했다. 현대 일본을 습격한 재앙의 의혹을 풀어 나가면서 이야기를 진행해 가며 16명의 성우를 기용, 전투와 이벤트 모두 풀 음성화했다.

파이널 판타지5

최근 국내에서 PC로 이식되는 것과 때를 같이해 이미 PS로 발매된 「FF5」. 새로운 오프닝과 엔딩 동영상을 추가했으며 이날 부스에서는 PC용 FF7을 플레이하는 사람들로 붐볐다.

에스엔케이(SNK)

수많은 대작들이 출시된 SNK부스. SS, PS용 「KOF '97」, PS용 「KOF 쿄」, 「리얼바우트 아랑전설 스페셜」, 「사무라이스피리츠 검객지남팩」, 네오지오용 「월화의 검사」, 「메탈슬러그2」, 「리얼바우트 아랑전설2」등 7작품이 출시됐다. 타 부스에 비해 큰 홍보는 없었으며 조용한 분위기에서 행사가 치러졌다.

월화의 검사 상영화면

NEC 인터채널(NEC INTERCHANNEL)

스토리가 있는 육성 시뮬레이션, 아이돌 로봇 '아이'를 가수로 데뷔시키는 육성 시뮬레이션 「데뷔(Debut)21」, 육성과 전략의 요소를 합친 「페이브리트 디어」, SS용 「프렌즈」와 「블랙/매트릭스」등의 플레이가 가능한 신작 게임소개와 함께 오오사카 NEC쇼룸과 TV회의 시스템을 사용한 인터랙티브 스테이지도 열었다. 「프렌즈」는 특히 아름다운 그래픽으로 참가자의 관심을 끌었으며 카렌다 등 관련 상품 판매부스도 열렸다.

컴파일

한국 게임시장도 이처럼 캐릭터 산업이 붐일 듯 일어나야 할텐데…

컴파일에서는 N64, PS, SS용 「뿌요뿌요선」과 SS용 「두근두근 뿌요뿌요 던전」을 전시했다. 4월 2일 발매 예정인 「뿌요던전」은 「뿌요시리즈」로 친숙한 캐릭터들이 대거 모여 연출하는 롤플레잉게임으로 루루와 아루루가 '뿌요 테마파크'를 배경으로 보물을 찾아 모험을 벌이는 이야기다.

한편 뿌요맨 (원조) 본점에서는 마치 슈퍼와 같은 대형 매점을 설치해 두고 코나미와 마찬가지로 캐릭터 상품을 팔고 있었다. 훨씬 많은 상품 종류를 자랑하고 있었으며 5개 정도의 계산대에 줄을 선 사람들, 그리고 여기서 쏟아져 나오는 쇼핑백은 전 동경게임쇼장을 뿌요로 물들게 했다.

캡콤(CAPCOM)

여느 해와 마찬가지로 「코스프레 촬영회」와 「퀴즈대회」, 「시리즈 설명회」 등 「록맨」과 관련된 행사가 가장 많았던 부스였다. 또한 3일에 걸쳐 「뱀파이어 세이버」와 「포켓파이터」 게임대회를 개최했다. 4월 16일 발매예정인 「뱀파이어 세이버」는 아케이드 게임으로 호평을 받았던 게임으로 4M확장 램을 사용한 완전이식을 이룩했다. PS와 SS 양 기종으로 이식될 「포켓파이터」에서는 버튼을 누를 때마다 캐릭터 복장이 바뀌는 플래시 콤보가 볼만했다.

포켓파이터 앞의 전리(?) 도우미들

코에이(KOEI)

용으로 치장된 부스가 상당히 인상적

올해로 창사 20주년을 맞이하는 코에이의 부스는 용으로 치장한 넓은 부스를 선보여, 그 위용을 뽐냈다. 「위닝컵 인 마쿠하리멧세」와 「안젤리크 성우토크쇼」, 「마이코 라이브 스테이지」 등 스테이지 행사와 PS용 「에니그마」와 PS·SS용 「신장의 야망」, 「위닝포스트3」, 「제독의 결단3」 등을 선보였으며 이미 발매되어 엄청난 인기를 구가하고 있고, 국내에는 7월경 한글화될 예정인 「삼국지6」도 선보였다.

코나미(KONAMI)

다양한 팬시(피규어 인형)상품들

가장 큰 부스 중의 하나였던 코나미에는 아기자기한 미소녀게임들과 함께 관련 상품 부스가 상당히 많은 부분을 차지하고 있었다. '이것이 진정한 연애·순애 시뮬레이션'이라는 제목의 토론, '스포츠게임은 역시 코나미'라는 타이틀로 게임대회도 열렸다.

메탈기어 솔리드

「스내처」, 「폴리스너츠」를 해본 유저라면 상당히 끌리는 게임, 「메탈기어 솔리드」. 제작 발표가 있은 후 지금까지 발매일이 정확하게 알려져 있지 않았는데 98년 9월 3일로 확정됐다. 「천주」처럼 얼마나 적에게 들키지 않고 진행해 가는가가 중요한 시스템으로 스릴 만점의 스파이 액션이다.

미츠메테 나이트

현재 발매 중이며 플레이해 본 결과 외관상으로는 지금까지의 어드벤처 게임과 크게 달라진 점은 보이지 않았다. 등장 인물들의 상관관계를 축으로 진행해 가는 이 게임은 상당히 드라마틱하며 멀티 시나리오, 멀티 엔딩으로 몇 번이나 즐길 수 있다.

채색의 러브송

도키메키 팬이 기다리는 청춘 어드벤처. 주인공은 교내에서도 인기 있는 아마추어 밴드의 기타리스트. 문화제의 밴드 콘테스트를 위해 곡을 취입하던 중 발견한 한 명의 후배! 그를 어떻게 꼬셔야 할 것인가? PS와 SS로 3월 26일 동시발매!

실황 파워풀 야구

캐릭터 인형이 공중에 묶여 있어 인상적

새로운 데이터와 신 모드가 추가된 시리즈 최신작이다. 현장감 넘치는 상황과 발군의 실전감각을 더욱 파워업시켰다. 이번 석세스모드는 프로야구. 이외에도 다채로운 게임모드가 많다.

트윈비 RPG

아케이드용 고전 게임으로 갤러그만큼이나 인기가 있었던 게임이다. 미니게임과 이벤트도 풍부한 3D RPG버전. 플레이어는 의혹의 구름에 휩싸인 돈부리도를 구해야 한다. 적을 쓰러트리면 후루츠가 되어 주스로 만들 수도 있다.

타이토(TAITO)

「전차로 GO」 게임을 즐기려는 사람들로 북적!

스토리가 있는 육성 시뮬레이션, 아이돌 로봇 '아이'를 가수로 데뷔시키는 육성 시뮬레이션 「데뷔(Debut)21」, 육성과 전략의 요소를 합친 「페이브리트 디어」, SS용 「프렌즈」와 「블랙/매트릭스」등의 플레이가 가능한 신작 게임소개와 함께 오오사카 NEC쇼룸과 TV회의 시스템을 사용한 인터랙티브 스테이지도 열었다. 「프렌즈」는 특히 아름다운 그래픽으로 참가자의 관심을 끌었으며 카렌다 등 관련 상품 판매부스도 열렸다.

슈퍼 스피드 레이스64

도우미와 환상의 콤비를 이루는 '란보르기니'

슈퍼 카의 대명사 '란보르기니'가 닌텐도64로 등장한다. 타 슈퍼 카들과 열전을 펼치는 레이싱 게임이 된 것이다. 또한 이번 타이토 부스에 진짜 '란보르기니 디아블로'가 등장, 카 매니어들을 시선을 모았다.

허드슨 소프트(HUDSON SOFT)

허드슨 소프트는 가정용 게임보다는 '애니메이션 「KEY」 트레이닝카드'와 관련된 행사가 많았다. 주목 타이틀로는 「은하 아가씨 전설 유나」, 「스폰 더 이터널」, 「블루」 등이 있다. 특히 OVA, 게임으로 인기가 높은 「유나」를 PS로 등장시킨 「은하 아가씨 전설 유나」는 20명이 넘는 동료들과 전투를 벌이는 시뮬레이션으로, 선택기에 따라 동료로 들어오는 리스트가 변하는 새로운 시스템을 갖추고 있다. 「블루」는 미려한 그래픽이 돋보이는 해양 어드벤처 물이다.

관객들이 모인 가운데 성우들의 발표가 이어지고 있다

토미(TOMY)

「여신전생」 시리즈로 유명한 아틀라스의 최신작 「레부스」가 가장 주목 타이틀이었다. 부스 안에는 게임속 캐릭터로 분한 코스프레의 주인공들이 기자들에 둘러싸여 인터뷰를 당하고(?) 있었다.

레부스는 조합에 따라 다양한 마법을 구사할 수 있는 새로운 시스템으로 판타지 로맨스의 세계를 연출하고 있다. 「레부스」 이외에는 인터랙티브 호러 어드벤처 「다크 메사이아」와 액션게임인 「트랩건너」 등 자사의 제품과 유통을 맡은 2개의 신작 타이틀을 공개했다.

도우미의 안내에 따라 게임을 벌이고 있는 2명의 관람객

PC게임존

PC게임존 전경

가정용 게임기 일색이었던 동경 게임쇼였지만 올해는 인텔과 마이크로소프트 2개사가 주축이 되어 미약한 시장이지만 PC게임의 존재를 알리기 위해 'PC게임존'을 형성, PC게임 매니어들의 게임욕구를 충족시켜 주었을 뿐 아니라 해외 업체들의 방문도 많았다.

행사를 마치고

어느 전시회보다 넓은 공간에서의 전시였지만 복잡한 건 마찬가지. 물론 KOEX에서 벌어지는 국내 게임쇼에서도 마찬가지겠지만 사전에 자신이 둘러볼 타이틀을 미리 정해 두고 가야 당일 행사장에서도 사람들에게 떠밀리지 않고 제대로 된 전시회를 즐길 수 있다는 생각이다.

그리고 게임에 대한 홍보 물보다도 직접 플레이가 가능한 제품을 전시, 직접 게임을 해보고 게임을 살 수 있도록 하는 일본 게임의 '자존심'을 읽을 수 있었고 동시에 마쿠하리로 몰려드는 인파를 보며 유저들의 게임에 대한 관심 또한 이러한 자존심을 지키려는 제작사의 노력에서 비롯된 것이 아닌가 하며, 국내 제작사들도 더욱 노력해야 할 것이라는 느낌을 받았다. 먼 미래, 국산에서 제작된 비디오 게임 타이틀만을 모아 '서울 비디오 게임쇼2100'을 열 수 있기를 희망해 본다.

참관을 마치고 전시회장 앞에서

전시회가 끝날 무렵 다음 날을 기다리며 길게 줄을 서서 저녁 식사를 하는 일반 유저들

'CESA 대상 97'. 전체 공연장 곳곳에 설치된 투표소에서 지난해 가장 재미있었던 게임을 뽑는 자리. 과연 대상의 영예는 어떤 게임에게 돌아갈 것인가?

KOSPA 여러 가지 코스프레 상품들을 파는 부스. 그러나 특이한 복장은 많이 보이지 않는다

출전 타이틀

기업명	게임타이틀	장르
아스키	KKND익스트림	시뮬레이션
	마법진구루구루 두근두근 애니메이션	DB
인텔	퀘이크2(참고출품)	액션
일렉트로닉아츠	피파98	스포츠
게임뱅크	G-POLICE	건슈팅
	톤 리벨리온	시뮬레이션
코나미	두근두근메모리얼	연애시뮬레이션
컴파일	디스크 스테이션 vol. 18(봄)	종합
	POWER ACTY	그룹웨어
	뿌요뿌요SUN	퍼즐
시스템소프트	대전략 마스터 컴뱃2	전략시뮬레이션
스퀘어	FF5(영문판)	롤플레잉
세가엔터프라이즈	어드밴스드 대전략98	시뮬레이션
	인큐베이션	S · RPG
	에너미제로	인터랙티브 무비
	가라파고스	액션퍼즐
	세가투어링카 챔피온쉽	레이싱
	버철 파이터2	격투액션
	하우스 오브 더 데드	건 슈팅
마이크로소프트	MS 아웃포즈	3D액션슈팅
	MS 카트 프레시존 레이싱	인디카 시뮬레이터
	MS 골프 1998년판	스포츠
	MS 플라이트 시뮬레이터98	시뮬레이션
	MS 몬스터트럭 매드니스2	3D레이싱

전격왕 독점 기사 제휴 기념

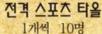
선물 대잔치

게임챔프가 일본 최고의 게임 전문 월간지인 「전격왕」과 국내 독점 기사 제휴를 맺고 본격적으로 전격왕이 제공하는 일본 현지 소식을 독자 여러분들에게 전할 수 있게 되었습니다. 전격왕은 '전격 플레이 스테이션', '전격 세가 새턴', '전격 닌텐도64', '전격 GS 매거진' 등 다수의 게임 전문지와 「유구환상곡」 등의 PS, SS 게임을 직접 발매하고 있는 미디어웍스가 발행하는 최고의 게임 종합지입니다.
게임챔프 역시 그동안 국내 최고의 게임 종합지라는 자리를 지켜 온 만큼 이번 기사 제휴의 의미는 매우 크다고 할 수 있습니다. 게임챔프 제작진 일동은 이번 기사 제휴를 통해 앞으로도 더욱 알찬 내용과 빠른 소식을 독자 여러분들에게 전해 드릴 것을 약속 드립니다.
그리고 이번 기사 제휴를 기념하기 위해 일본 전격왕도 한국 게임챔프 독자들을 위해 자사의 오리지널 상품을 제공해 주었습니다. 이번 이벤트의 응모방법은 아래 퀴즈의 정답을 게임챔프 애독자 엽서에 적어 보내면 그중 20명을 뽑아 당첨된 분에게는 일본 전격왕에서 제공하는 특별 선물을 드리도록 하겠습니다. 많은 응모 부탁드립니다.

퀴즈!

이번에 게임챔프와 독점 기사 제휴를 맺은 일본 최고의 게임 월간지는 ○○○이다.

전격왕 제공 상품 리스트

전격 스포츠 타올
1개씩 10명

전격 수건 1개씩 10명

응모 방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 전격왕 독점 기사 제휴 기념 '선물 대잔치' 코너에 정답을 표시해 응모하시면 됩니다. 발표는 다음호이며 당첨자 중 지방에 계신 분들은 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고, 서울 및 수도권에 거주하시는 분은 미리 전화로 확인하시고 내사하여 선물을 수령해 가시면 감사하겠습니다.

개발자가 말하는 「바이오 하자드」의 공포

플레이어가 체험한 「바이오2」의 공포는 어떤식의 장치로 되어있는가? 「바이오2」를 세상에 발디디게 한 장본인인 디렉터, 가미야 이데키가 말하는 공포. 이 공포감에 휩싸여 이글을 읽게되면 플레이시에는 알지못했던 「바이오2」의 이면을 볼 수 있을 것이다.

바이오 하자드2 디렉터

가미야 히데키

나이는 27세. 1994년 캡콤 입사. 기획팀에 소속되어 「바이오 하자드」의 개발에 종사.
그후 「바이오 하자드 2」의 디렉터가 되어 시나리오까지 담당.

「공포」 연출시 중점을 둔 포인트는?

우선적으로는 '사실적인 세계관'을 만들어야 겠다고 생각했습니다. 게임을 만들 때 가장 어려운 점은 무엇보다도 실제 상황속에서 느낄 수 있는 현장감을 표현하는 것입니다. 따라서 저는 플레이어가 현실과 같은 무대속에 있는 듯한 현장감, 예를 들면 배경의 리얼함과 좀비의 움직임, 총을 쏘는 감각 등 모든것에서 리얼함을 느낄 수 있게끔 무대를 만드는 것이 가장 중요하다고 생각했습니다.

연출에 관해서는 가능한한 현장의 의견과 아이디어를 이용해서 만들었습니다. 초반에는 창문에서 손이 불쑥 튀어나오는 이벤트가 있었습니다. 먼저 화면을 보고 플레이하면서 감각을 체크해 보았습니다. 그 후 팔이 튀어나오는 타이밍을 세밀하게 조정하기도 하고 SE(SOUND EFFECT, 효과음)의 볼륨을 변화시키기도 하는 등 끊임없는 반복작업을 함으로써 임팩트(인상)를 강하게 해 주었습니다. 카메라의 앵글도 좀더 실감나는 연출과 보는이의 공포감을 극대화하기 위해 줌업 기분으로 조정하기도 했습니다.

소리에 관해 알아보면 임팩트를 부여하는 장면에서는 모든 SE의 볼륨을 최대한 높여 효과를 내고 있습니다. 우장창 유리 깨지는 소리, 깨진 유리를 밟을때 뿌지직~~ 나는 소리, 벽을 뚫고 나갈때의 소리 등은 보통때 소리보다 큰 소리로 효과를 내서 무의식중에 플레이어들이 소리치게끔 만들어져 있습니다. 실감나는 효과음 때문에 반복해 플레이를 해도 같은 장소에서 계속 놀라게 됩니다.

BGM도 「공포」라는 효과의 큰 부분을 담당하고 있어 "무섭지 않다"라고 하는 이유에서 잘린 것도 많이 있습니다.

몬스터의 디자인에서는 악어나 나방 등 이미지 자체가 별로 기분 좋지 않는 소재를 그대로 사용했습니다.

또한 생물학적으로 완성되어진 것에서는 별로 혐오감을 느낄 수가 없기 때문에 생물의 진화 법칙에는 어긋나지만 창조된 생물에 대해서 혐오감을 더욱더 느낄수 있도록 좌우 비대칭으로 해 모든 몬스터를 기형으로 만들었습니다.

개발에 큰 영향을 준 조지·A·로메로 영화 「좀비」

가미야씨가 말하듯이 「바이오」시리즈는 조지·A·로메로의 영화 「좀비」의 영향이 꽤 크게 작용했다.
"저는 원래 호러 영화는 싫어하는 편이라 보지 않았습니다만 프로듀서다 보니, 미카미가 '한번만 보자!'라고 말해 어쩔 수 없이 보게되었습니다. 보고나서 전, 굉장한 쇼크를 받고..." (가미야)
개발팀 사람 대부분이 보고, 게임 제작시 참고로 한 호러 영화의 명작 「좀비」「바이오2」의 근원을 알고 싶은 사람은 반드시 체크할 부분이다. 이영화를 모르고는 「바이오 하자드」 시리즈를 말하지 말라.

「좀비퍼펙트·콜렉션」
● 레이저디스크
● 발매원: 이모션(EMOTION
● 가격:20,000엔 ● 발매중).
미국 공개판으로 미공개 신을 추가한 디렉터즈컷 완전판과 공동각본을 담당한 다리오·알젠트 감독판을 셋트한 귀중한 작품.

체크 포인트!! 레온表 시나리오를 클리어하게되면 클레어裏가 생기는데 이렇게 플레이하면 엔딩 후에 「경찰 어딘가에 피가 묻어 있다」라는 메시지가 출현한다. 이 조건을 채우면 복장을 바꿔 입을 수 있다

가미야씨 가 좋아하는 「호랑이 박제」의 신. 호랑이 박제가 뭔가 의미를 담고 플레이어를 보고 있다

취조실에서 변종 좀비가 튀어나오는 장면이 있는데 실은 등장 패턴이 3종류 준비되어져 있습니다. 따라서 플레이 할 때마다 등장 타이밍이 다르기 때문에 몇번이나 플레이 해도 깜짝깜짝 놀라게 되는 거죠.

게임전체를 통해 말할 수 있는 것은 어쨌든 「공포」를 조성해서 세계관을 구축해 갔다는 것입니다. 항상 「그것은 진짜 두려운가?」라고 하는 의식의 필터를 통함으로써 궤도수정을 행하는 것이 중요했습니다.

전작과는 다른 메시지를 의식한 「바이오 2」의 세계관

「바이오2」를 만들어야 겠다고 결정했을 때, 전 「2」나름대로의 독특한 특성을 살려 표현해야 겠다고 생각했습니다.

전작에서는 숲속의 양옥집으로 폐색감을 자아낸 것에 반해 「2」에서는 거리 전체를 좀비로 쫙 깔아 절망감을 감돌게 했습니다. 「2」에서처럼 좀비를 대거 출현시키려는 아이디어는 로메로의 영화 「좀비」가 큰영향을 미쳤는데 그 영화를 보면 좀비가 대거 출현해 다가오는 장면이 있습니다. 이런 상황을 전작에서부터 표현하고 싶었지만 기술적으로 불가능한 부분이 있었습니다. 하지만 이번 「2」에서는 기술향상으로 인해 대량 좀비 출현이 가능해져 연출의 폭이 한층 넓어진 듯합니다. 사실 전작에서는 한 화면에 좀비를 3구 이상은 출현시킬 수가 없었습니다. 따라서 좀비의 수가 작다라는 인상을 갖지 않도록 하기 위해 복도를 좁히기도 하고 사각지대를 만들기도 해서 꽤 고생을 많이 했습니다만 이번에는 그런 어려움이 없이 너무나 즐겁게 일했습니다.

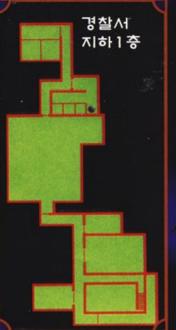
공포감을 조성하기 위해 다시 만든 「바이오 하자드 1.5」

「바이오2」의 전신으로 완성도가 낮아 다시 만든 「1.5」라고 하는 버전이 존재하고 있습니다.

하지만 이것의 반응이 별로라고 말하는 근본적인 이유는 우선 시나리오 자체가 무섭지 않고 몬스터도 전작에 비해 크게 진화되지 않은 듯..... 무대도 근대적인 건물로 꾸며 사실감을 주었지만, 플레이를 해도 재미있지는 않았습니다. 그 중에서도 제가 쓴 시나리오가 '좋지 않다'라는 생각에 어쨌든 시나리오를 고쳐야 겠다고 마음먹었습니다. 그때부터 전면 수정을 시작하게 된 것입니다.

무대에서는 연구소 보다 퀄리티가 낮은 근대적인 경찰서 건물을 다시 만들어야 겠다고 마음먹었습니다. 처음에는 경찰서만 다시 만들고 연구소는 그대로 사용할 예정이었습니다만 다시 만든 경찰서의 질(퀄리티)이 「1.5」의 연구소 보다도 더 높아졌기 때문에 연구소도 어쩔 수 없이 다시 만들게 된 것입니다. 즉 전체를 바꾸게 된거죠.

가미야가 애정을 갖고 있는 「바이오2」의 명장면

개인적으로 애착이 가는 신은, 시

시하다고 생각할 수도 있겠지만 저는 경찰 서장실 안에 있는 호랑이 박제입니다. 그 박제의 옆을 통과하게 되면 화면이 변하게 되고, 호랑이가 플레이어를 노려보고 있는 것처럼 보입니다. 하지만 움직임은 없습니다. 사실은 개발팀 중에서 '저기 호랑이의 박제가 있어요'라는 말이 나왔다면 호랑이 박제를 없애려고 생각하고 있었지만 그런 말이 나오지 않았기 때문에 그대로 제품판으로 들어가게 된 것입니다..

캐릭터중에서는 에이다를 가장 좋아합니다. 그 캐릭터에는 저의 여성관에 대한 모든 것이 들어있습니다. 강한 연상의 여성이면서 허스키 보이스 한 면. 저는 강한 여성이 좋습니다.

마음에 드는 또다른 신은 제4의 생존자 시나리오의 레온과 클레어의 키스신 입니다. 또한 클레어의 옷갈아 입은 후의 모습은 저를 흥분시킬 정도입니다.

하수도
지하 2층

B

C

이 기사는 일본 「전격왕」 4월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

체크 포인트!! 전작에서는 단시간에 게임을 클리어하면 로켓트런처가 출현했다. 소문으로는 이번에도 역시 경품이 많이 있다는 등의 이야기가 나돌고 있습니다. 1회 클리어로 만족하지 않고 여러 조건에서 클리어해보면 더 좋은 일이 생길지도 ......

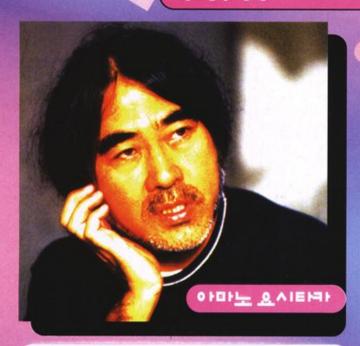
© 1998 CAPCOM / © 1998 Media Works

C-PROJECT 크리에이터들의 실상을 쫓아서

크리에이터(창조자)의 참모습

픽업 크리에이터

아마노 요시타카의 그림을 누구나가 다 '아름답다'라고 표현하지는 않는다. 그의 화풍은 일반 사람들이 좋아하는 귀엽고 부드러운 것과는 거리가 멀다.「파이널 판타지」가 유명한데 비해 그가「파이널 판타지」시리즈의 일러스트레이터라는 것을 아는 사람들은 그다지 없을 것이다.「프론트 미션」의 일러스트를 마지막으로 게임 일러스트에서 어느 정도 손을 뗀 것으로 보였던 아마노가 최근 아틀라스에서 제작중인「레부스」의 일러스트 담당하면서 다시 모습을 드러냈다. 언제나 그는 다름 사람들의 시선에 신경을 쓰지 않는다. 독특한 화풍을 지닌 그를 통해 과연 크리에이터란 무엇인지, 아마노월드가 어떻게 탄생하게 되었는지 인터뷰를 통해 알아본다

아마노 요시타카

1952년 3월 출생. 시즈오카현 출신. 애니메이션의 제작 프로덕션, 타츠노코프로에서 캐릭터 설정 등을 담당하다「SF매거진」잡지에서「트와일라이트·월즈」의 삽화 구상의 일러스트레이터로 데뷔. 1982년에 타츠노코프로를 퇴사. 아마(天)프로덕션 설립. 1983년부터 4년 연속으로 (제 14회~17회) 성운(星雲)상을 수상. 스퀘어의「파이널 판타지」시리즈의 캐릭터 원안과 영화「하늘과 땅과」의 이미지 일러스트, 무대「해신별장」의 무대미술 등, 폭넓게 활약. 현재는 미국에서 활약을 함과 동시에 아틀라스의「레부스」를 담당하는 등 게임세계의 매력에 푹빠져 일하고 있다.

●대표작 ●화집 (마천), (비천), (나선왕) / 게임 (파이널 판타지)시리즈

가공 세계의 순간을 망막에 새긴 독특한 일러스트

■ 독특한 그림체가 탄생한 시초

제가 아마(天)프로덕션을 설립한 것은 애니메이션의 원화라는 일이 제가 생각해오던 방향과는 다르다는 느낌을 받았기때문입니다. 애니메이션이라는 작업은 절대 혼자 완성할 수 없습니다. 때문에 한개의 그림이라도 제 힘으로 완성할 수 있는 것을 그려보고 싶었습니다. 저는 동화(動畵)가 아닌 그저 바라보고 있을 수 있는 그림을 그리고 싶습니다.

하지만「조직」안에서 이런 일을 하게되면 여러 가지 제약을 받게됩니다. 인간관계나 여러 가지 일들, 그림을 그리는 일과 같은 별개의 문제들이 '일러스트를 그리고 싶다.'라는 생각을 저해합니다. 그래서「조직」을 포기했고, 이제는 정말 제가 그리고 싶었던 그림들을 그릴 수 있게 되었습니다. 혼자서 자유로이 일을 시작했다가 구리모토 카오루씨, 유메마쿠라 바쿠씨, 기쿠치 히데유키씨와 일을 하게 된 것은 자기 작품의 방향성을 파악할 수 있어야 한다는게 무엇보다 중요했기 때문입니다.

그들의 작품을 읽고 제 나름대로의 이미지로 받아들여 그리면 저만의 독특한 그림체가 자연스럽게 나옵니다. 예를들어 미소년이 등장하면, 단순히 '아름답다'라고 표현합니다. 그렇다고 어느 누가 보아도 '아름답다'라고 생각하는 일러스트를 그릴 수는 없습니다. 때문에 자신이 '아름답다' 라는 기준을 정해 계속 그리다 보면 자신만의 독특한 그림체가 생깁니다.

제 작품의 공통점은 작품안에 등장하는 인물에 움직임이 있다는 것입니다.

일러스트를 그릴 때, 움직이고 있는 1코마를 포착하고 있습니다. 그 순간을 망막에 새기는 것을 일러스트가 하고 있기 때문에 움직임이 나타나게 되는 것일지도 모릅니다.

그것이 일종의 버릇이 된 것이죠. 사실 고의성(?)도 조금 있지만요. 그리고 형태에 구애받는 것도, 제 작품의 특성이죠. 그림을 그리다가 왠지 모르게 귀 주위가 허전하다는 느낌이 들면 귀걸이를 그립니다.

제 자신이 뭔가 모자라다는 느낌이 드는 것을 그리죠. 그것이 바로 자신만의 화풍으로 만들어 가는 것이 아닐까요?

독자적인 세계가 아틀라스의「레부스」에도 반영되어져 있다

그림을 응시한다고 말하기 보다 나와 같은 시점에서 봐주길 바란다

■ 게임 캐릭터 디자인의 역할

실제로 게임 속에서 일러스트레이터로서 스스로 표현하고 싶은 것은 없습니다. 그것은 '적당하게 하고 만다'라는게 아니라 게임의 특이성 때문입니다. 게임은 어디까지나 게임을 만드는 사람의 것이고 저는 어디까지나 테마에 맞추어 나름대로 그 세계를 묘사하는 것 뿐입니다. 어떻게 말하면 '연령과 성격의 설정을 원점에서 그린다'라고 하는 점에서는 일러스트레이터라고 하기보다도 애니메이션의 캐릭터·디자이너의 일에 가깝습니다. 제가 그리고 있는 단계에서는 애니메이션이나 게임이나 같습니다. 단, 한가지 다른점이 있다면 애니메이션인 경우는 그리려는 의도에 가깝게 표현되고, 게임인 경우는 디자인한 그대로 나타나지 않는다는 것이 아닐까요? 최근은 하드의 성능이 향상되어 게임에서도 애니메이션에 가까울 정도로 실감나는 표정묘사가 가능해졌습니다.

게임을 만들 때에 중요한 것은 일러스트레이터가 아닌 게임을 만드는 사람이기 때문에 만드는 사람들이 만들기 쉽게 방향성을 제시해 보이는 것이 저의 역할이라고 생각하고 있습니다.

무엇보다도 제 그림이 작품의 이미지를 확고히 할 수 있는 밑거름이 되어주면 좋겠다고 생각하고 있습니다. 하지만 게임 일러스트에 의미를 부여해 줄 필요는 없다고 생각합니다. 게임 제작중에 제작진에게 작품에서 그 사람(캐릭터) 나름대로의 이미지를 파악해 받아들여진다면 그것으로 충분하다고 생각합니다.

■ 무대를 통해 배운점

「파이널 판타지」의 캐릭터와 동시에 무대의 의상을 그린 적이 있습니다. 무대나 게임이나 전 둘다 같다고 느꼈지만, 최종적으로 두가지로 전혀 다른 것을 할 수 있었을 때는 재미있었습니다. 무대의 경우는 배우가 있기 때문에 무대미술은 항상 입체를 의식해야하고, 게다가 광원 등도 생각해서 묘사하지 않으면 안됩니다. 무대는 게임과는 판이하게 다른 매력을 느끼게하며 굉장한 즐거움이 있는 공간입니다. 빛에 의해 무대는 전혀 다른 공간으로 달라집니다. 조명을 흑갈색으로 하면 무대 전체가 흑갈색으로 바뀌어 버립니다. 무대 위의 세계는 조명에 의해 변화를 하게 되는 것이죠. 즉, 그림은 종이에, 영화는 필름상에 표현되지만 무대와 같은 현실 공간에서는 빛으로 그림을 그려 세계를 만들어 내는 것입니다.

전 어디까지나 화가이기 때문에 한정된 틀속에 맞추어 밸런스 있는 구상을 해올 수 밖에 없었습니다. 하지만 무대는 입체적으로 발상해야 합니다.

연기자가 설 공간까지 고려해 그림을 그리다보니 제 그림속에도 움직임이 있고 무대를 통해 얻는 점도 많이 있습니다.

■ 지금 가지고 있는 가장 큰 관심거리

지금 가장 하고 싶은 것은 3D·컴퓨터 그래픽의 영화를 만드는 것입니다. 그것을 위해 올 1년을 투자해 소재가 될만한 그림을 그려보려고도 생각하고 있습니다.

테마로는 오페라를 꼽고 싶습니다. 앞으로 영상은 한층 더 높은 레벨로 발전하고, 움직이고 싶어하는 대로 표현이 가능하게 될 것입니다. 전부터 해보고 싶었던 영화를 정성을 다해 해보면 어떨까하고 생각하고 있습니다.

■ 그리고 싶은 흥미의 대상

역시 제 자신이 그리고 싶은 것은 인간입니다. 다양한 세계가 있어도 그곳에 사람이 없다면 소용없는 일이잖아요. 풍경만 있고 그곳에 사람이 들어있지 않다면 아무런 재미가 없습니다. 깊은 산속 아무도 없는 곳에 벚꽃 나무가 있는 것은 조금은 지나치다고 생각합니다. 그 벚꽃을 보고 '와, 예쁘다'라고 말할 수 있는 사람이 있으면 좋겠습니다. 남자라도 좋고 여자라도 좋습니다.

사람이 아니어도 좋습니다. 사람처럼 뭔가를 보고 아름답다고 느낄 수 있는 동물이 있기를 바랍니다. 예를 들면, 말이라든가, 또 다르게는 신이어도 좋고, 악마여도 좋습니다. 꽃, 구름과 같은 아름다움이 아닌 살아있는 뭔가에서 아름다움을 찾아 작품 속에 그려넣고 싶습니다.

■ 받아보는 입장에서 요구하는 점은?

묘사를 끝낸 시점에서 작품은 이젠 받아보는 입장의 작품이라고 생각합니다. 자유롭게 받아들여도 상관없습니다. 단, 그다지 깊이 생각하지 않고 있는 그대로 보고 싶을 뿐입니다. 일러스트에서는 그렇게 깊은 의미는 부여하지 않고 있기 때문에…. 그것과 자신과의 사이에는 묘사 거리라고 하는 것이 있습니다. 전 눈이 나쁜편이라 멀리서 전체를 묘사하기란 불가능합니다. 그래서 늘 가까이서 묘사를 하죠. 그래서인지 저와 같은 가까운 거리에서 그림을 봐주길 바랍니다. 그림을 응시한다고 말하기보다 하나하나 자신이 그린 듯한 마음으로 봐주었으면 합니다.

2D & 3D 애니메이션과 오케스트라의 융합
천일야화(1001 Nights)

현재 아마노씨가 몰두하고 있는 것은 천야일야 이야기를 소재로한 애니메이션이다. 이것은 셀면이 아닌 종이에 색을 칠해 컴퓨터에 넣어 데이터화 한 디지털 셀과 3D로 제작한 영상을 섞는 최신 기술을 이용한 애니메이션으로 5월에 미국에서 공개될 예정이다.
극중에 대사는 전혀 없고 오리지널 곡을 풀 오케스트라가 생생하게 연주하는 화려한 작품이다.

이마노씨의 일러스트 세계가 영화로써 어떻게 표현될지 기대된다

© 1001 Nights Production/ BELL SYSTEM 24

이 기사는 일본 「전격왕」 4월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

© 1998 Media Works

TOP GAME RANKING

3월달은 대작들의 홍수로 인기·기대 소프트 모두 전면 교체됐다. 인기 소프트에서는 「바이오 하자드2」와 「김전일~」을 제외하고는 모두 새로운 타이틀이며 기대 소프트에서는 「젤다의 전설64」와 「드래곤퀘스트7」 등이 그대로 위로 올라와 앉았다. 특히 인기 소프트에서는 PS천국에 간헐적으로 보이는 SS용 「KOF' 97」, 「이브~」 등이 눈에 띄고, 인기/기대순위에서 6개의 타이틀이 「스퀘어」의 소프트인 점을 알 수 있다. 기간이 지날수록 「파이널 판타지8」의 인기가 상승할 것으로 예상되며, 「DQ7」과의 대결도 볼만할 것이다.

■ 통계 기간 : 1998년 3월 1일 ~ 3월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 4월호 애독자 엽서 (30%)
국내의 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

1 철권 3 〔NEW〕
PS
격투액션
남코
3월 26일

2 패러사이트 이브 〔NEW〕
PS
시네마틱 RPG
스퀘어
3월29일

3 바이오 하자드2 〔↓2〕
PS
호러 어드벤처
캡콤
1월 29일

4 KOF' 97 〔NEW〕
SS/격투액션/SNK/3월 26일

5 부시도 블레이드2 〔NEW〕
PS/격투액션/스퀘어/3월 12일

6 이브 더 로스트 원 〔NEW〕
SS/어드벤처/이마디오/3월 12일

7 데드 오어 얼라이브 〔NEW〕
PS/격투액션/테크모/3월 12일

8 클럭타워 -고스트 헤드- 〔NEW〕
PS/어드벤처/휴먼/3월 12일

9 김전일 소년의 사건부 〔↓ 1〕
SS/어드벤처/강담사/1월 15일

10 파이널 판타지5 〔NEW〕
PS/RPG/스퀘어/3월 26일

기대 소프트 TOP 10

1 젤다의 전설 〔↑3〕
N64
액션 RPG
닌텐도

2 드래곤 퀘스트Ⅶ 〔↑1〕
PS
RPG
에닉스

사진은 DQⅢ임

3 메탈기어 솔리드 〔↑3〕
PS
어드벤처
코나미

4 스타오션 -세컨드 스토리- 〔↑3〕
PS/RPG/에닉스

5 슈퍼 로봇대전F 완결편 〔NEW〕
SS/SRPG/반프레스토

6 쌍계의 〔NEW〕
PS/액션어드밴처/스퀘어

7 뱀파이어 세이버 〔NEW〕
SS/격투액션/캡콤

8 포켓몬 스타디움 〔NEW〕
N64/대전&컬렉즈/닌텐도

9 파이널 판타지8 〔→〕
PS/RPG/스퀘어

10 브레이브 펜서 -무사시전- 〔NEW〕
PS/액션 RPG/스퀘어

FREE RANKING

(4월호 게임챔프 애독자 앙케이트)

일본 게임제작사 베스트 10

게임챔프가 가장 좋아하는 일본 게임 제작사는 (FF) 시리즈의 영향도 있었겠지만 그동안 게임챔프가 가장 빠르고 정확한 소식을 전했던 '스퀘어'인 것으로 집계됐다. 2위는 꾸준한 대작들을 내놓고 있는 '세가', 3위는 (철권) 시리즈의 '남코' 등의 순으로 집계됐다. 그리고 CESA의 자료에 의한 이번 동경게임쇼'98의 소프트 관련 출품 동향을 살펴보았다.

1. 스퀘어(SQUARE) — SQUARE
2. 세가(SEGA) — SEGA
3. 남코(NAMCO) — namco
4. 캡콤(CAPCOM)
5. 코나미(KONAMI)
6. 에닉스(ENIX)
7. 코에이(KOEI)
8. 에스엔케이(SNK)
9. 닌텐도(NINTENDO)
10. 티지엘(TGL)

TGS'98 출전 타이틀 기종 5

1. 플레이 스테이션	(53%)
2. 세가 새턴	(17%)
3. PC	(13%)
4. 게임보이	(4%)
5. 닌텐도64	(4%)
6. 기타	(9%)

TGS'98 출전 타이틀 장르 5

1. 시뮬레이션	(20%)
2. 롤플레잉	(14%)
3. 어드벤처	(14%)
4. 액션/격투	(14%)
5. 테이블	(7%)
6. 기타	(9%)

플레이스테이션 TOP 5

1 철권 3 〔NEW〕
격투액션
남코
3월 26일

2 패러사이트 이브 〔NEW〕
시네마틱 RPG
스퀘어
3월 29일

3 바이오 하자드2 〔↓2〕
호러 어드벤처/캡콤/1월 29일

4 부시도 블레이드2 〔NEW〕
격투액션/스퀘어/3월 12일

5 데드 오어 얼라이브 〔NEW〕
격투액션/테크모/3월 12일

새턴 TOP 5

1 KOF'97 〔NEW〕
격투액션
SNK
3월 26일

2 이브 더 로스트 원〔NEW〕
어드벤처
이마디오
3월 12일

3 김전일 소년의 사건부 〔NEW〕
어드벤처/강담사/1월 15일

4 버닝 레인저 〔NEW〕
액션/세가/2월 26일

5 윈터 히트 〔↓3〕
스포츠/세가/2월 5일

애독자 텔레마시

역시 FF 유저가 많은 만큼 'FF세계의 연구'가 가장 많은 호응을 보였으나 원고 마감 바로 전에 건져 올린 「철권 3」의 '포스 모드'와는 근소한 차이를 보이고 있다. 지난 달 부록으로 나갔던 부록CD에 대한 유저들의 반응은 '임시 특가'로 인해 그리 좋은 편은 아니었다. 한편 정품 CD로 가장 받고 싶은 것은 역시 「디아블로」, 「파랜드 택틱스」 등 모두 롤플레잉 게임이라는 사실을 확인할 수 있었고, 받고 싶지 않다는 유저도 상당 수 있었다. 정품 이외에는 역시 「브로마이드」가 가장 큰 차이로 독자들의 호응을 얻고 있다.

4월호에서 가장 재미있었던 기사

닌텐도 64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 〔↑2〕
스포츠
코나미
97년 9월 18일

2 1080 스노우보딩 〔NEW〕
스포츠
닌텐도
2월 28일

3 요시스토리 〔↓1〕
액션/닌텐도/12월 12일

4 스노보 키즈 〔↑1〕
스포츠/아틀라스/97년 12월 12일

5 디디콩 레이싱 〔↓4〕
레이싱/닌텐도/97년 11월 21일

아케이드 TOP 5

1 KOF '97 〔→〕
격투액션
SNK

2 철권3 〔→〕
격투액션
남코

3 버추어파이터3 tb 〔↑2〕
격투액션/세가

4 라이벌 스쿨 〔↓1〕
격투액션/캡콤

5 메탈슬러그2 〔NEW〕
액션/SNK

챔프독자 희망 정품 PC부록

정품 CD 이외의 희망 부록

스퀘어의 기대 신작 「무사시전」의 최신정보 공개

브레이브 펜서: 무사시전

■ 제작사: 스퀘어
■ 장 르: 액션 RPG
■ 발매일: 98년 여름 예정
■ 발매가: 미정

지난호에 이어 무사시전의 새로운 정보가 공개되었다. 이번 동경 게임 쇼에 출품되어 많은 호평을 받은 무사시전. 이번에는 새로운 여성 캐릭터와 적들의 다양한 공격화면, 무사시의 기본 액션화면이 공개되었다. 하나하나 집어가며 이 게임의 진가를 확인하자.

武蔵伝

한달 동안 이렇게 변했다

지난달 이어 무사시전의 새로운 화면들이 속속 공개되고 있다. 이번에는 무사시의 기본 동작과 겟·인(GET·IN)시스템, 적의 마법공격, 새로운 캐릭터를 소개하겠다.

이 캐릭터는 무사시와 어떤 관계지?

피레공주

이번에 새로 공개된 캐릭터는 피레공주. 아직 피레공주가 무사시의 여행에 어떤 영향을 줄지는 미지수이지만, 그녀가 중요 캐릭터임에는 틀림없다. 히로인이 아닐까? 아니면 무사시의 여행과는 상관없이 무사시가 여행하는 도중 겪게 되는 여인 중 한명일지도…

걷고, 달리고, 던지고, 때린다

액션 RPG의 기본은 검공격과 점프다. 하지만 무사시는 다르다. 검공격 이외에 던지기가 존재한다. 하나하나 살펴보자.

검공격

이도류의 극한에 달한 무사시는 전에도 말한바와 같이 검을 두 개 장비한다. 또 장비한 검에 따라 공격방식이 바뀌는데 이번에는 일본도인 뢰광환과 서양도인 레이간드가 공개되었다.

뢰광환

뢰광환은 레이간드에 비해 파괴력은 떨어지지만 기술 발동 시간이 빠른 특성을 가지고 있다. 또 버튼을 연타하면 연속 공격이 나가는 특징이 있다.

레이간드

레이간드는 일격필살을 노릴 때 적당한 검이다. 파괴력도 강해 보스전에서 사용해도 무리가 없을 정도다. 하지만 사용 후 커다란 빈틈이 생기는 것이 단점이다. 공격패턴은 회전참과 같은 방식으로 적에게 둘러싸여 있을 때 효과적이다.

던지기

검으로 공격할 필요조차 느끼지 못하는 적은 화면 저멀리 던져버리자. 적뿐만 아니라 여행 중 방해되는 것은 모두 던져 버리자. 던지기는 무사시전에서 큰 비중을 차지하는 액션이므로 반드시 기억해 두자.

점프

무사시의 이동 중 하이라이트는 점프다. 무사시는 점프로 협곡이나 개울, 방해물 등을 건널 수 있다. 대쉬 중 점프와 공격도 가능해 모험 중 좀더 다양한 액션을 만끽할 수 있을 것이다.

머리가 하늘까지 닿겠네

던전내에서 이렇게 사용한다

타산지석이라 하였다

이번에 새롭게 공개된 시스템 중 하나가 겟·인(GET·IN) 시스템이다. 이 시스템은 FF시리즈에 나오는 청마도사의 러닝과 같은 것이다. 적이 사용하면 나도 사용할 수 있다. 적의 공격을 배울 때는 타이밍이 중요하다. 적이 공격하는 순간 두눈 부릅뜨고 배워두자.

호핑

점프를 해서 아래 있는 적을 검으로 공격하는 호핑. 철권의 요시미츠가 사용하는 기술과 유사하다. 이 기술이 겟·인하는 순간 자동으로 발동하기 위해서는 기술을 얻을 때의 타이밍이 중요하다.

스몰

스몰은 커다란 적을 작게 만드는 기술이다. 걸리버가 와도 문제없다. 왜? 작게하면 되니까.

○작아져라

만복

금강산도 식후경이다. 배고프면 손에 집히는 대로 먹자. 정확한 효과는 아직 알려지지 않았지만, 혹시 HP를 회복시켜주는 능력이 아닐까?

오! 놀라워라

연사

원거리의 적을 죽이기 위해서는 탄환이 필요하다. 하지만 한발씩 쏴서 언제 물리치겠는가? 연사다. 살길은 오직 이것 하나 뿐이다.

볼링

말 그대로 볼링이다. 거대한 공을 굴려 적을 공격한다. 공격을 할 때는 위에 나타난 게이지 타이밍에 맞추어 버튼을 누르자. 좁은 통로에서 적이 몰려온다면 당황하지 말고 던지자. 저기 볼링핀이 몰려온다.

스트라이크~~~

대미지 전환

적의 돌격으로 받은 대미지를 다른 방법으로 이용하자. 적의 대미지도 재활용한다. 이 기술을 발동하면 HP 이외의 뭔가를 적으로부터 받게 되는데, 그게 뭘까?

실생활에 쓰는 겟·인(활용편)

겟·인 시스템은 전투뿐만 아니라 일반 이벤트를 해결할 때도 쓰인다. 무사시전은 이벤트 해결방법이 다양하기 때문에 의외의 행동이 모험에 도움이 되는 경우가 있다. 이껴두면 뭐하겠어 사용해야지.

항상 몸에 좋은 것만은 아니다

겟·인 시스템이 항상 무사시에게 유리하게 작용하는 것만은 아니다. 아래 사진처럼 이상한 해골이 등장해 무사시를 괴롭히는 경우도 생긴다. 이럴 때는 빨리 다른 기술을 사용해 사태 수습을 하자.

적의 마법쇼(?)

○냄새난다
○풍기네
○살려줘
○불! 불! 불조심
○그대여~나와 같다면

© 1998 SQUARE

Double Cast

'만드는 드라마' 시리즈의 첫 작품

더블 캐스트

- 개발사 : SCEI
- 장르: 어드벤처
- 발매일: 6월 25일
- 발매가: 5,800엔

'드라마' 하면 그저 화면 앞에 앉아 멍하는 지켜보는 것으로 끝나버리는 어떻게 보면 일방적인 매체이다. 그러나 거기에 플레이어의 의견이나 생각을 조금이라도 삽입시킬 수 있다면? '보는 드라마에서 참여하는 드라마로' 라는 구호를 걸고 발매되는 인터렉티브한 애니메이션 「야루도라」 시리즈의 첫작품을 공개한다.

게임이 아니라 드라마입니다

이제까지 인터랙티브 무비를 지향하는 많은 시도가 있었지만 그것은 그 안에 플레이어가 참여한다기보다는 플레이어가 이야기를 만들어 가는 듯한 것이 일반적이었다. 다시 말해 내가 부분적으로 참여하는 것이 아니라 거의 세상을 쥐고 흔드는 듯한 것들이 일반적이었다. 그러나 이 작품들 '내가 만드는 드라마(やるドラ) 시리즈는 내가 온 세상을 만드는 것이 아니라, 드라마의 한 부분으로 참여하게 되는 시스템을 가지고 있다. 마치 드라마를 보듯 감상하면서 자신에게 돌아오는 대화 기회에 자신이 적절하다고 생각하는 말을 골라서 선택하는 방식으로 진행을 하게 된다.

아무 것도 꺼내지 않았으니까 안심해, 보답으로 커피한잔 사 주겠어?

○주인공은 미쯔키를 주연 여배우 후보로 소개하게 된다

스토리

어느날 밤 자신이 잃어버린 지갑을 찾아 헤매던 주인공은 우연히 만난 미쯔키라는 여자에게 지갑을 돌려 받고 그것을 계기로 사귀게 된다. 주인공은 대학 영화연구모임에서 활동중인데 여자 주인공감이 없어 고민인 자신의 영화연구모임에 미쯔키를 주연여우로서 소개한다. 그런데 영화의 시나리오에는 뭔가 비밀이 있는 듯했다. 이전에 주연을 맡았던 여학생이 죽는 등…. 미모덕인지 부원들의 환영을 받으며 입부한 미쯔키는 프로 뺨치는 연기력으로 사람들을 사로잡아가게 된다. 그러던 어느날 미쯔키의 상대역인 사쿠마가 사고로 촬영을 잠시 못하는 상태가 된다. 대타로 지목된 것이 바로 주인공이었다. 바닷가에

○"우리에겐 주연 여배우가 필요해. 다른 학교 학생이라도 좋으니까 데려와!" 여자이면서도 와일드한 성격을 가진 부장

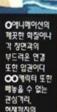
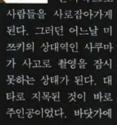
○미쯔키에게 반한 회원들은 대환영

○어느날 부장에게서 걸려온 전화 한 통으로 대역을 맡게 되는 주인공

○애니메이션의 깨끗한 화질이나 각 장면과의 부드러운 연결 또한 압권이다

○○캐릭터 또한 빼놓을 수 없는 관심거리. 현재까지의 판단은 합격점

○미쯔키와의 러브신 촬영중

○흥분한 주인공은 코피를 쏟으며 기절을

서의 촬영중 주인공은 미쯔키와의 가벼운 러브신에 코피를 쏟으며 정신을 잃어버리는데…

연타식 어드벤처와는 무엇이 다른가?

위의 장르구분에 어드벤처라고 써놓은 것을 보고 버튼 연타식의 그림보기 게임이라 생각하면 곤란하다. 첫째 화면 속의 캐릭터들이 움직인다는 점. 마치 한편의 애니메이션과 같은 진행을 보여준다. 게다가 대다수의 어드벤처 게임이 대화(혹은 음성)만으로만 반응하는데 비해 이것은 상황에 따라 음성은 물론이거니와 화면자체가 추가되거나 바뀌는 경우도 다수 존재한다.

또 한가지는 선택의 기로에 놓였을 때 어떠한 것을 선택하더라도 부분적인 이벤트만 변화할 뿐 전체적인 흐름에는 지장이 없다는 것이다. 어드벤처 게임처럼 한 순간의 그릇된 선택으로 게임오버가 되는 따위의 두려움은 없다. 자신의 선택에 따라 캐릭터들을 미묘하게 변화, 반응시킬 수 있고, 그리고 자신의 선택에 그다지 많은 책임감을 느끼지 않아도 된다는 점이 이 작품을 편안한 마음으로 감상할 수 있게 해주는 요소가 아닐까?

1번만 고르는 사람들을 위해

RPG 중에는 플레이어가 직접 이름을 지정할 수 있는 것들이 있다. 그런 게임들의 세이브 데이터를 가만히 살펴보면 캐릭터 이름이 'ああああ…'로 되어 있는 경우를 종종 볼 수 있다. 일본어를 몰라서 그런 사람들도 있겠지만, 귀찮아서 버튼을 연타하는 사람들도 적지 않다고 본다. 즉 이거저거 생각하기 싫은 사람들은 그냥 맨 처음에 커서가 맞추어져 있는 것으로 선택을 하는 경향이 있는데, 이런 방식이라면 언제나 같은 진행, 같은 이벤트만 감상하게 될 것이다. 그러나 이 게임에선 보기의 순서가 랜덤으로 바뀌게 되어 있다. 따라서 첫 번째 것만 계속해서 선택을 하여 늘 같은 진행이 거듭되게 되는 것을 어느 정도는 피할 수 있게 되었다.

때로는 특정사항을 선택하지 않으면 볼 수 없는 화면도 있다. 하지만 보지 못하더라도 스토리에는 전혀 이상 무!

∞두 그림은 같은 상황, 같은 선택인데도 각 사항의 순서가 바뀌어 있는 것을 알 수 있다

또 다른 '드라마'들

이 '내가 만드는 드라마'는 앞서 말한 것처럼 시리즈물이다. 같은 시스템을 탑재한 여러 가지 이야기들이 한창 제작중에 있다. 서서히 우리에게로 다가올 '내가 만드는 드라마' 시리즈 발매 예정작들을 소개한다.

산파기타

기억상실에 걸린 필리핀 소녀 마리아는 품속에 권총을 지니고 다닌다. 누군가가 자신을 위협하고 있다고 생각하는 그녀. 묘한 인연으로 주인공은 마리아와 동거생활을 시작하게 된다

계절을 안고서

주인공은 여자친구와 행복한 나날을 보내는 평범한 남자. 어느날 주인공과 애인의 사이에 기억상실증에 걸린 소녀가 끼어든다. 주인공은 그녀의 기억을 돌리기 위해 노력한다. 그러나 기억을 찾은 그녀는…

눈속의 꽃

주인공은 카오리라는 여인을 남몰래 사모하고 있다. 그러나 그녀에게는 이미 약혼자가 있어 가까이 갈 틈이 보이지 않는데, 그러던 어느날 카오리의 약혼자가 세상을 떠나고, 순간적으로 정신착란에 빠진 카오리는 주인공을 자신의 약혼자라고 생각하게 된다

이것은 선택에 따른 상대방의 반응변화를 흐름도로 표시한 것이다. 영화연구회의 회원들이 선배에게 억지로 이끌려 찾아간 무덤 앞에서의 대화이다

억지로 끌려온 묘지 앞에서 선택문항이 등장한다

① '부장의 조상님 묘소인가요?'를 선택하면

'내가 왜 너희들을 우리 선조의 묘에 끌고 오겠어?' 라면서 한심하다는 표정을 짓는다

② '지난 번 주연여우의 묘군요'를 선택하면

'그래 바로 맞혔어' 라는 음성만 출력된다

③ '유명한 여배우의 묘인가 보죠?'를 선택하면

'반은 맞혔어. 이 영화의 지난번 주연이었던 여학생의 묘야.' 라는 대답을 한다

© 1998 SCEI

'가장 무서운' 이란 수식어를 달고 나오는 게임

딥 피어

■ 제작사 : 세가
■ 장르 : 어드벤처
■ 발매일 : 미정
■ 발매가 : 미정

한때 심해를 배경으로 하는 호러 영화가 유행한 적이 있었다. 주위의 모든 것이 물. 도망칠 곳이라고는 어두운 물속 뿐··「심해」라는 공간은 우리에게 신비감과 함께 끝없는 공포를 안겨준다. 그 의문과 공포감이 가득 담겨있는 깊은 바닷속에서의 사건들. '딥 피어'의 공포를 여러분과 함께 나눈다.

세가 최고의 제작진이 만드는 최대의 공포

기지의 전경

미국의 핵잠수함 「시·폭스(Sea fox)」와 승무원 일동은 장기간의 비밀임무를 마치고 마리나 해구에 있는 기지, 빅 테이블에서 보급 겸 휴식을 취하게 된다. 한참 달콤한 휴식을 취하던 중 잠자고 있어야할 잠수함 「시·폭스」가 갑자기 작동을 개시한다.

이유도 알 수 없이 작동을 개시한 「시·폭스」는 「빅·테이블」의 일급 보안지역인 '네이비 에어리어'에 충돌한다. 더불어 「시·폭스」에서 발사된 어뢰가 「빅·테이블」의 공기 공급 시스템에 명중하고 외부를 향한 연락은 일체 두절되어 기지 안의 사람들은 큰 위기에 처하게 된다.

사태의 심각성을 느낀 기지의 총책임자 크랜시 대좌는 군의 요인인 와이즈벡 박사의 신변 보호를 민간 구조단에 의뢰하게 된다. 과연 보급기지와 그 안의 사람들의 운명은?

나, 나를 죽여!

기지의 검색에 나선 민간 구조단의 일원 존 메이어의 눈앞에 펼쳐진 것은 보는 것 조차도 괴로울 정도의 공포. 복구불능의 기지. 그리고 처참하게 쓰러진 부상자들. 그들을 구하기 위해 나선 메이어에게 부상자들이 던지는 말은 한결 같았다.

"나… 나를 죽여!"

'나를 죽여줘!' 라고 말하는 승무원들. 그렇다면 그들은 자신들이 괴물로 변하게 될 것이라는 것을 알고 있다는 것인가?

손만 보더라도 알 수 있듯, 흉칙한 모습으로 변해 가는 승무원들

그 말이 미처 끝나기도 전에 그들은 알 수 없는 공포의 생물로 변모해 메이어의 목숨을 노린다. 알 수 없는 의문이 주인공과 플레이어를 감싼다. 그러나 그 의문은 곧이어 찾아오는 공포에 묻혀 사라져 버린다.

도망칠 곳은 없다

필사적으로 이 공간을 탈출하려 해보지만 깊은 바닷속에 도망갈 공간따위는 존재치 않는다. 주인공의 주변에 남아있는 것은 300G에 달하는 수압과 흉칙하게 변해버린 승무원들 뿐. 부숴진 기지 외벽으로부터 점점 새어 들어오는 바닷물! 어뢰에 의해 부숴진 산소보급기는 제 역할을 하지 못하고 운명의 시간은 점점 주인공의 목을 죄어온다. 온전한 모습으로 이곳에서 탈출하는 것은 이미 불가능한 것일까?

주변은 모두 물, 살어 돌아갈 길은?

전투는 어떠한 방식일까?

주인공은 어떤 능력을 가지고 위기에 대처해 나갈 것인가?

서서히 밝혀지는 공포 그 실체는?

이번 동경 게임쇼에서 공개된 자료는 극히 일부이다. 마치 게임 내용이 비밀과 의문투성이 이듯… 발매일조차도 확실하게 정해져 있지 않은 '딥 피어'. 그러한 것들이 더욱 신비감과 발매 이전부터의 공포감을 만들어 내고 있다. 호러물의 대표격으로 자리잡은 '바이오 하자드' 이상의 공포를 자부한다는 제작사측의 말을 굳이 빌리지 않더라도 플레이어를 덮치게될 전율이 벌써부터 피부에 와 닿는 듯한 느낌이다.

공개된 그래픽만으로도 상당한 퀄리티를 지니고 태어날 것이 예상되는 '딥 피어'의 공포를 함께 기다려 보자.

© 1998 SEGA

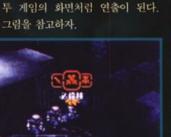
이름부터 새로운 SRPG

밧켄 로더

■ 제작사 : 세가
■ 장르 : SRPG
■ 발매일 : 98년 여름
■ 발매가 : 5,800 엔

쇠퇴기에 접어들었다고 말해지는 새턴 시장에 새로운 활력소가 등장한다. 새턴으로 즐기는 또 하나의 SRPG, 「밧켄 로더」가 여러분에게 새로운 기대를 안길 것이다. 「호혈사」 시리즈로 이미 이름을 널리 알린 무라타씨가 캐릭터 디자인을 맡아, 캐릭터부터 매력이 넘쳐나는 이 작품. 벌써부터 '대작'의 냄새가 난다!

매력적인 캐릭터, 매력적인 시스템

쿼터뷰 방식을 채택한 시뮬레이션 맵은 왠지 이전의 「택틱스 오우거」와 같은 분위기를 보여준다. 하지만 큰 특징은 전투시의 연출이다. 쿼터뷰의 맵에서 전략을 펼치다가, 전투가 벌어지게 되면, 마치 3D격투 게임의 화면처럼 연출이 된다. 그림을 참고하자.

○자주 보아오던 쿼터뷰 방식의 SRPG인가?
○전투시에는 이렇게 전환된다
○3D로 연출되는 전투는 더욱 매력적

승리를 향하여

「밧켄 로더」는 「택틱스 오우거」, 「FFT」 등의 게임과 같은 분위기를 가지고 있는 만큼, 지형의 파악여부에 의해 전투의 승패가 크게 영향받을 것으로 보인다. 유저들을 위한 편리한 인터페이스도 엿보이는데, 화면상의 메뉴가 모두 아이콘 처리되어 있다.

메뉴가 아이콘 처리되어 있다. 글씨를 모르는 사람도 O.K

지형파악이 승리의 밑거름이 된다

캐릭터 디자인과 CG, 그리고 미니어처가 만나서…

위의 세 개의 요소를 적절히 섞은 새롭고 충격적인 화면이 등장할 것으로 밝혀졌다. 마치 디오라마와도 같은 분위기를 보여주는 이 화면들이 사용되는 것은 오프닝? 아니면?

○피규어로 만들어진 캐릭터가 화면속으로

등장인물들

「호혈사 일족」은 싫어도 캐릭터는 맘에 들었다는 게이머들이 있는 것을 보면 무라타씨의 일러스트는 게이머를 사로잡는 부분이 있는 듯하다. 무라타씨가 디자인한 밧켄 로더의 주인공들을 소개한다.

기타 등등

이야기 속에서 얼마만큼의 비중으로 등장할지는 아직 알려지지 않았지만 이미 디자인되어 있는 캐릭터들이다. 어디서 어떻게 등장할 것인가?

주인공

플레이어 캐릭터로, 게이머의 분신이 될 사나이. 여동생과의 약속을 지키기 위해 왕국의 기사가 되려 한다. 겁술이 뛰어난 캐릭터.

여주인공

여주인공이다. 무라타씨 특유의 근 미래적 디자인의 복장이 눈에 띄는 그녀는 어울리지 않게도 왕국의 공주.

○높은 퀄리티의 CG 배경화면

○아직 전모가 드러나지 않은 만큼 더욱 신비로운 작품 「밧켄 로더」

© 1998 SEGA

우주를 배경으로 뜨거운 혈전이 다시 시작된다!!

스타 글래디에이터2

외계인과 로봇, 공룡까지 등장하는 우주액션격투의 신기원을 이루었던 스타 글래디에이터. 스피디하진 않았지만 독특하고 화려한 그래픽으로 일부 유저들에게는 크게 어필했던 그 게임의 후속작이 죽은 줄 알았던 빌스타인의 부활과 함께 등장한다.

이때엔 무기공격은 금지다

공격을 하면 이런 꼴이…

시스템 소개

■조작방법

전작에서는 8방향 레버와 가드 버튼, 세로베기, 가로베기, 킥의 4버튼이었다. 이것은 그대로 계승될 듯이 보인다.

■앵글 변화

전작에서는 캐릭터의 옆면으로 화면이 거의 고정되어 있었는데 2에서는 멋진 기술을 사용할 때 가장 이상적인 화면으로 카메라 앵글이 변화한다. 훌륭한 그래픽과 함께 멋진 볼거리를 제공한다.

벡터의 배후잡기 후의 라스트 슈팅. 정말 슈팅게임을 보는 듯한 앵글을 보여준다

■플라즈마 게이지

플라즈마 파워를 사용할 수 있는 게이지. 이 게이지가 0일 때는 플라즈마 파워를 쓸 수 없으며 공격시에 채워진다. 전작의 플라즈마 게이지는 라운드가 시작될때 이미 채워져 있는 상태에서 플라즈마 파워를 쓰면 없어지고 다음 라운드가 될 때까지는 채워지지 않았었는데 이번엔 다시 채워질뿐더러 최대 3줄까지 모을 수 있어 전략적인 측면이 상당히 강화되었다.

아래에 MAX3라는 문자가 쓰여있는 것이 새로운 플라즈마 게이지

■플라즈마 콤보

세로베기, 가로베기, 킥 등을 특정한 순서에 따라 조합한 연속기. 연속히트하지 않는 흐름도 있지만 상, 중, 하단을 오가는 것들은 역시 막기가 까다롭다. 각 캐릭터들의 주력기술이며 전작에서는 최소 2히트에서 최다 5히트까지 있었지만 2에서는 그 길이가 더욱 길어질 듯 하다. 버튼조합에 따라 그 종류가 다양하며 빠르게 나가기 때문에 잘만 사용한다면 대전시 주도권을 잡는데 부족함이 전혀 없을 것이다. 단, 플라즈마 콤보를 사용할 때는 프라즈마 리벤지나 플라즈마 리플렉트를 조심해야 한다.

■파이널 콤보

전작에서 있었던 시스템으로 플라즈마 콤보 중 마지막 1히트가 가드불능으로 발생하는 콤비네이션으로 왠지 2에서는 삭제된 듯하다.

귀여운 준의 파이널 콤보

■플라즈마 스트라이크

궁극의 플라즈마 파워, 최종 초필살기이며 대부분이 난무계열이다. 일발역전이 가능한 위력도 위력이지만 연출에도 많은 신경을 써서 매우 멋지다. 플라즈마 콤보 중에 캔슬하여 연결이 가능하며 플라즈마 게이지를 한줄 소모, 캐릭터 당 2개 이상 지니고 있는 듯하다.

새로운 캐릭터인 블러드의 플라즈마 스트라이크, 매우 멋지다

■플라즈마 리벤지

일종의 반격기, 상대의 무기를 사용한 공격 중에 입력하면 공격을 튕겨낸후 자동으로 반격을 가한다. 일발역전이 가능할 정도로 위력이 좋으며 발생이 빠르지만 킥계열의 공격과 잡기에 무력하고 플라즈마 스트라이크도 막아낼 수 없다. 사용하면 플라즈마 게이지를 1과 3분의 1줄 정도 소비한다. 좀 더 공격에 치중하게 하기 위한 방편인 듯하다.

■플라즈마 리플렉트

역시 일종의 반격기, 상대의 무기공격을 튕겨낸다. 플라즈마 리벤지와 다른 점은 튕겨내기만할 뿐 자동반격을 안 한다는 것이다. 그래도 튕겨진 상대의 딜레이 중에 플라즈마 콤보를 넣을 수 있다. 플라즈마 스트라이크도 튕겨낼 수 있다.

■플라즈마 필드

새로운 플라즈마 파워, 일정 시간동안 상대를 특수공간에 가둬 놓고 공격한다. 플라즈마 필드를 발동시킨 캐릭터는 이 공간 내에서 특수능력이 생기는데 이것의 위력이 워낙 엄청나서 상대방을 완전히 압도해버린다. 특수능력은 각 캐릭터마다 다르며 특수공간의 유지시간도 각각 다른 듯하다. 현재 가지고 있는 플라즈마 게이지를 모두 소비한다.

빌스타인의 플라즈마 필드인 인피니티 파워, 강력하다는 것을 한눈에 알 수 있다

캐릭터 소개

숨겨진 캐릭터와 하야토의 2P인 B.하야토까지 포함하여 12명의 캐릭터가 있었던 전작에 비해 2에서는 무려 22명의 캐릭터가 등장한다. 여기에 숨겨진 캐릭터까지 있다면 25명 이상도 예상이 가능하다. 하지만 2P의 캐릭터 이름과 디자인을 1P와 차별화한 때문에 늘어난 캐릭터가 많으므로 결국 현재 선택이 가능한 캐릭터는 신 캐릭터를 포함 12명이다. 어디까지나 예상이지만 2P특유의 플라즈마 스트라이크를 가지고 있는 것 같다.

레인

2의 신 캐릭터로서 빌스타인의 딸. 커다란 창과 마법을 무기로 사용하여 화려한 기술을 자랑한다. 플라즈마의 능력이 강한 남자를 찾아 그 힘을 흡수하는 것이 목표.

원거리 공격, 하단판정인 것으로 보인다

플라즈마 스트라이크, 정말 화려하다

또 다른 플라즈마 스트라이크?

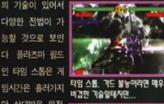
백호

2의 새로운 캐릭터. 사성수중의 1인. 플라즈마 파워를 지닌 자를 주살하는 사명을 띄고 있다. 날카로운 발톱이 무기이며 빠른 스피드를 지녔다. 매우 화려한 플라즈마 스트라이크를 가지고 있는데다가 특이한 외모를 가져서 인기를 끌 수 있을 듯.

플라즈마 필드인 그레이트 헤이스트, 빠른 손놀림이 필요할 듯하다

플라즈마 스트라이크, 어두워지는 화면이 매우 멋진 장면을 연출한다

블러드 (2P:새이커)

대검과 휼날리는 장발이 인상적인 신 캐릭터. 빌스타인에게 정신을 지배당했던 아픔이 있다. 리치가 긴 것에 비해 그렇게 느리지는 않은데다가 순간이동의 기술이 있어서 다양한 전법이 가능할 것으로 보인다. 플라즈마 필드인 타임 스톱은 게임시간은 흘러가지만 상대방은 완전히 정지한다. 특수공간의 유지시간이 매우 짧지만 강력한 연속기로 많은 대미지를 입히는게 가능할 것이다.

타임 스톱. 가드 불능이라면 매우 비겁한 기술일테지만...

플라즈마 스트라이크. 판넬을 띄어놓고 총을 난사

빌스타인 (2P: G.빌스타인)

전작의 보스. 영혼이 소멸하지 않고 남아서 새로운 육체로 부활했다. 2에서는 처음부터 고를 수 있으며 과거의 보스답게 강력한 기술을 구사한다. 스피드는 다소 느린 듯해 반격기계열을 조심해야 할 듯 하지만 그 리치와 파워만으로도 매우 위협적일 것이다.

플라즈마 스트라이크

신기술중 한가지. 당하는 상대는 기분이 안 좋을 것이다

하야토 (2P: B.하야토)

1에서 최강의 자리에 근접했던 하야토. 이번엔 준을 지키기 위하여 칼을 든다. 파워와 스피드, 리치의 밸런스가 가장 좋았던 캐릭터였던 만큼 2에서도 여전히 강하리라 예상된다.

건재한 박호포. 추가타도 여전할 것으로 예상한다

플라즈마 스트라이크. 훨씬 강화된 그래픽을 한눈에 알 수 있다

준 (2P: 엘)

전작의 유일한 여성 캐릭터였던 준. 여성 캐릭터들이 몇명 추가되긴 했지만 여전히 귀여운 모션의 기술들로 히로인의 위치는 흔들리지 않을 듯이 보인다. 링을 던지는 원거리 기술이 새로 생기고 무용같은 현란한 기술들도 한 단계 파워업하여 1보다 강해질 듯.

링을 던지는 신기술. 단발기로도 가능한지는 미지수

잡기. 피버의 캐릭터인 하니의 고 투 헤븐과 마찬가지

젤킨 (2P: 이글)

날개로 날아다니는 하늘의 용사. 제4제국을 무찌르기 위해 하야토에게 협력한다. 전작에서는 날아다니는 것 때문에 다소 치사하다고 여겨지기도 했으나 날아다니면서 구사하는 기술은 오히려 파워 업을 하였다. 잘만 사용한다면 역시 톱클래스의 캐릭터.

공중에서 발동되는 새로운 플라즈마 스트라이크

스카이 디스트럭션도 건재

새턴 (2P: 프린스)

커다란 요요를 무기로 사용하는 유쾌한 외계인. 그 리치는 최강이다. 거기다가 기술도 상당히 현란한 편이어서 상대하기 까다로운 캐릭터중 하나. 하지만 접근전에서는 다소 약한 모습을 보이므로 대전을 유리하게 이끌기 위해서는 거리유지가 관건이다.

새턴의 신기술일 듯한데.. 기능은?

플라즈마 필드인 달 봄버. 얼굴같이 생긴 인형이 상대에게 접근하여 폭발한다

게렐트 (2P: 클레어)

펜싱검을 이용한 빠른 공격이 주무기인 게렐트. 파워가 약하지만 판정이 워낙 좋아 전작에서는 얍삽한 캐릭터라는 오명을 벗을 수가 없었다. 기술이 매우 화려해졌지만 전작의 기술을 대부분 계승한 듯 보여서 여전히 상대를 얄밉게 만들 것으로 보인다.

플라즈마 스트라이크. 엄청난 히트 수가 나온다

고어 (2P: 루카)

1에서 많은 대미지의 연속기와 특이한 기술로 보기보다 강한 캐릭터였던 고어. 전작의 기술만 그대로 유지되어도 강한 캐릭터일텐데 거기에 지팡이에서 불을 뿜거나 얼굴이 커지는 등의 희한한 기술이 보강되어 더욱 강해질 것 같다. 늪기도 계승된 것으로 보아 거대화도 여전할 것이라고 예상된다.

궁극의 잡기 중 하나. 그 쾌감을 잊지는 않았을 것이다

가모프 (2P: 간테프)

커다란 도끼를 무기로 사용하는 파워와 잡기 위주의 캐릭터. 여전히 기술실패시의 딜레이가 큰 것이 단점이지만 기술 하나 하나가 모두 강하므로 불리할 것은 없다. 충실한 가드와 적절한 반격이 승률의 관건.

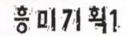
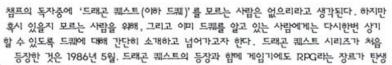
가모프 홈런. 아니, 2P에서 간테프 홈런

벡터 (2P: 오메가)

전작에선 플라즈마 콤보 중에도 쉽게 반격을 당할 정도로 무지막지하게 느린 스피드 때문에 원거리에서 가드 불능의 빔건과 레이저에 의존한 전투를 할 수밖에 없었던 벡터. 아쉽게도 느린 것은 2에서도 마찬가지인 듯하다. 그래도 레이저가 상당히 멋져졌으므로 사용할 가치는 충분하다(?).

플라즈마 스트라이크. 레이저가 정말 멋져지지 않았는가

©1998 CAPCOM

하나하나 알아보자!

챔프의 독자중에 '드래곤 퀘스트(이하 드퀘)'를 모르는 사람은 없으리라고 생각된다. 하지만 혹시 있을지 모르는 사람을 위해, 그리고 이미 드퀘를 알고 있는 사람에게는 다시한번 상기 할 수 있도록 드퀘에 대해 간단히 소개하고 넘어가고자 한다. 드래곤 퀘스트 시리즈가 처음 등장한 것은 1986년 5월. 드래곤 퀘스트의 등장과 함께 게임기에도 RPG라는 장르가 탄생하게 되었다(물론 1986년 2월에 젤다의 전설이 발매되긴 했지만 당시만 해도 액션RPG라기보다 액션게임에 가까웠다). 당시 RPG라는 장르에는 PC용인 '울티마', '위저드리'와 같은 게임이 존재했지만 게임기 게임의 측면에서보면 드래곤 퀘스트를 최초의 RPG라고 해도 문제가 없을 것이다. 드래곤 퀘스트는 첫 발매 이후, 꾸준히 시리즈가 이어졌으며 새로운 드래곤 퀘스트가 등장할 때 마다 큰 소동이 날 정도로 많은 인기를 모으게 되었다. 일본에서 드퀘의 인기는 하늘을 찌를 듯했으며 '국민적 게임'이라고 일컬어지기까지 했다. 현재 명작으로 일컬어지는 파이널 판타지, 헤라클레스의 영광과 같은 게임도 모두 드래곤 퀘스트의 아류에서 시작된 것으로 드래곤 퀘스트는 게임기 RPG의 선구자와도 같은 존재인 것이다.

드래곤 퀘스트의 발자취

현재까지 나온 드래곤 퀘스트 시리즈는 총 8편. 이 중 2가지는 리메이크작이다. 이 자리에서는 발매된 순서대로 드래곤 퀘스트의 발자취를 따라가면서 각 시리즈의 특징과 개선되었던 점들을 살펴보도록 하겠다.

1986년 : 드래곤 퀘스트1

드래곤 퀘스트 역사의 시작. 아레프갈드라는 세계에서 전설의 용자, 로토의 후예가 세계평화를 위협하는 용왕을 물리치는 이야기이다. 동료는 존재하지 않았으며 적도 1마리씩만 출현하였다. 비교적 짧은 시나리오였지만 RPG라는 장르에 생소한 당시로서는 충격적인 작품이다. 무엇보다 게임은 액션, 슈팅과 같이 생각없이 쏘고 부수기만 하는 것이 아니라 생각하면서 플레이할 수 있는 것이라는 인식을 갖도록 했다.

1987년 : 드래곤 퀘스트2

1편의 발매 후 약 반년이 지나 발매된 2편. 드래곤 퀘스트를 구입하기 위해 밤을 세우며 줄을 서는 일은 이때부터 시작되었다. 1편에 등장한 용자의 후손 3명이 모여 대신관 하곤을 물리치는 이야기. 동료가 등장하여 3인의 모험을 표현

하였으며 이때부터 적들도 복수로 등장하기 시작했다.

전체적인 맵의 크기는 전작의 4배 이상이었으며 넓은 지역을 이동하기 위해 '배'라는 이동수단이 처음 등장하는 등 양적으로나 질적으로나 대폭적인 향상이 있었던 작품이다. 또한 이후의 드래곤 퀘스트를 위한 초석은 2편에서 완성되었다고 할 수 있을 정도로 시스템의 측면에 있어서는 높은 완성도를 지닌 작품이다.

1988년 : 드래곤 퀘스트3

초기 드래곤 퀘스트 시리즈, 일명 '로토의 전설'을 완성시킨 작품. 시대적으로는 1편과 2편보다 과거를 그리고 있다. 마왕 바라모스와

대마왕 조마를 물리치는 용자의 이야기로 3편의 엔딩으로부터 1편과 2편에 언급되는 전설의 용자 '로토'가 대체 누구였는지를 알 수 있게 된다. 당시로서는 상상을 초월하는 장대한 스토리, 다마신전에서의 전직 시스템, 수많은 아이템 등은 '드래곤 퀘스트가 최고'라는 생각에 누구나 고개를 끄덕이도록 만들게 한다.

또 다른 특징으로는 드래곤 퀘스트 시리즈의 전형이 되어버린 2가지 세계의 존재를 처음 도입한 작품이기도 하다(바라모스를 물리치는 지상 세계와 조마를 물리치는 지하의 아레프갈드).

1990년 : 드래곤 퀘스트4

1, 2, 3편으로 '로토의 전설'을 완결지은 후 새로이 시작된 '천공 스토리'의 첫번째 작품. 수백년만에 다시 부활한 마왕을 물리치는 용자의 이야기. 4편의 특징은 뭐니뭐니해도 처음 도입된 AI전투 방식과 5개의 장으로 나뉘어진 독특한 구성이다. 이 2가지 특징은 주인공이 아닌 동료 캐릭터에게 개성을 부여하기 위한 배려이다. 1편이야

원래 주인공 한명의 모험이지만 2편과 3편에서는 여러 동료들과 함께 모험을 하는 내용이다. 하지만 주인공마저도 대사가 없는 드래곤

퀘스트의 특성상 동료에게서는 '동료의식' 보다는 '전투를 위한 액세서리' 정도의 가치밖에 느껴지지 않았던 것이 사실이다. 하지만 4편에서는 5개의 장으로 구성되어 각 장마다 마지막 5장에서 용자를 도와주게 될 동료들이 주인공으로 등장하여 그들 나름대로의 삶의 목적과 의지를 보여주게 된다. 전체적인 명령만 정해놓으면 주인공을 제외한 동료들이 자동으로 전투를 벌이는 AI전투 시스템 역시 이와 같은 맥락에서 해석할 수 있다. 비록 'AI의 지능이 떨어진다.' 라는 불평도 많았던 시스템이지만 오히려 그럼으로써 실제와 같은 느낌을 받을 수 있는 것이다. 좀더 자세히 설명해보면 실제로 용자가 어떤 동료들과 함께 모험을 하다가 전투를 벌이게 되었다고 해보자. 과연 동료들은 용자가 지시한대로만 행동을 하게 될까? 그렇지 않다. 어느 정도 큰 줄기는 지시할 수 있겠지만 그에 따른 세세한 행동은 모두 동료들이 스스로 판단하여 행동하는 것이다. 그리고 그러다보면 동료들이 갑자기 전혀 쓸모없는 행동을 하는 등의 실수를 저지르는 경우도 생기게 될 수 있다(과연 플레이어는 항상 효과적인 행동만을 했는지도 생각해볼만한 일이다). 이런 점을 생각해볼 때 AI 전투 시스템은 드래곤 퀘스트에 등장하는 조연들의 개성을 강화하는데 한 몫을 했다는 것을 알 수 있다.

1992년 : 드래곤 퀘스트5

SFC로 처음 등장한 드래곤 퀘스트. 단순히 '마왕을 물리치기 위한 용자의 모험' 이라는 전작까지의 기본 구성을 벗어나 '어머니를 찾아서' 라는 주제를 가지고 있다(물론 마지막에 마왕을 물리치긴 한다). 5편은 4편이 발매된 후 2년이 넘는 시간이 지나서야 등장한 만큼 팬들의 기대가 컸던 작품이다(실제로 몇번이나 발매일을 연기하여 필자는 약 6개월간 드래곤 퀘스트5의 발매만을 기다리며 지냈던 기억을 갖고 있다). 하지만 그래픽이 FC 시절에 비해 그다지 좋아지지 않았다는 점을 비롯하여 여러 면에서 기대에 미치지 못했다는 평가를 받았다(당시에는 드래곤 퀘스트 5 때문에 SFC를 구입한 사람도 적지 않을 정도로 큰 기대를 모았었다. 마치 FF7을 하기 위해 플스를 구입한 것처럼...). 하지만 속알맹이를 뜯어보면 2년이라는 기간에 비해 불만족스럽다는 것이지 절대로 드래곤 퀘스트 5가 졸작인 것은 아니었다. 무엇보다 스토리 구성면에서 3대에 걸친 이야기라는 다른 RPG와는 차별적인 요소를 가지고 있었다. 실제로 게임 초반부에는 10살도 안된 주인공이 아버지와 함께 여행을 하다가 중반에서는 청년이 된 주인공의 이야기가 진행되며 종반부에서는 주인공과 그의 자식들이 함께 여행을 하게 된다. 비록 스퀘어의 로맨싱 사가2에서는 몇백년의 시대에 걸친 이야기가 진행된다고 하지만 사실 로사2에서는 단순히 시간만 진행될 뿐,

마을에 사는 사람도 거의 변화가 없고 몇백년이 지나도 사람들이 똑같은 소리만 하는 어처구니 없는 모습을 보여준다. 하지만 드퀘5에서는 시간이 흐름에 따라 세계 각지에 있는 사람들 역시 변화하게 된다. 이는 어째서 드래곤 퀘스트의 스토리와 구성이 호평을 받는지를 보여주는 한가지 요소라고 할 수 있겠다.

그 외에도 5편에서는 몬스터를 동료로 삼을 수 있는 시스템을 채용하게 되었다. 그리고 전작에 등장하였던 AI시스템이 한층 보강되어 있다. 단순히 명령만 내리는 시스템에 대한 게이머들의 불만을 의식한 듯, 3편 이전과 같이 각 동료들에게 일일이 지시를 내릴 수 있는 메뉴가 추가되었다. 하지만 동료가 된 몬스터들의 '현명함(かしこさ)' 수치가 낮다면 이같은 지시와는 관계없는 어리석은 행동을 하는 경우가 있도록 하여 드퀘의 현실성은 그대로 유지시켰다. 하지만 3개월 후에 발매된 FF5에 비해 너무도 초라한 연출 때문에 5편부터 드래곤 퀘스트와 FF의 입지가 바뀌게 되었다고도 할 수 있다.

1993년 : 드래곤 퀘스트 1, 2 리메이크

FC로 발매되었던 1, 2편을 SFC판으로 리메이크한 작품. FC의 분위기를 유지하면서 SFC의 성능에 걸맞는 그래픽과 사운드를 갖추게 되었다. 그동안 개량된 시스템을 다수 도입하였으며 난이도가 상당히 낮아진 것이 특징이다.

1994년 : 드래곤 퀘스트6

5편에서 약간의 실망을 안겨주었던 것을 만회하려는 듯, 거의 모든 면에서 완벽한 모습을 보여준 작품이다. 전직 시스템, 몬스터 동료 시스템, AI 전투 등 전작에 등장하였던 각종 시스템이 총 망라되었으며 그래픽, 사운드면에서도 동급 최강을 자랑한다. 무엇보다도 꿈과 현실을 오고가는 스토리 구성은 드래곤 퀘스트만의 묘미를 마음껏 맛볼 수 있도록 해주었다. 무엇보다도 6편에서는 '생각하는 RPG, 발견하는 RPG' 를 표방하여 열린 구성으로 이루어져있었다는 점이 특징이다.

이전 작품처럼 '마왕을 물리치자' 와 같은 목적을 가지고 진행을 하는 것도 FF 시리즈와 같이 스토리가 요구하는대로 진행하는 것도 아닌 그냥 모험을 하는 내용으로

이루어져있다. 물론 처음에는 주인공이 자신의 본 모습을 찾기 위해 여행을 떠나게 되지만 자신의 모습을 찾은 후에는 그냥 세계를 모험을 하다가 여러 가지 사건을 접하게 되고 그러면서 플레이어가 스스로 어떤 목적을 발견하는, 일본식 RPG로서는 상당히 자유도가 높은 구성이다. 또한 무조건 '드래곤 퀘스트다운 것' 만을 추구하던 방식에서 탈피하여 FF와 같은 다른 RPG에서 도입한 바 있는 본받을 만한 점들을 많이 도입한 것도 특징이다.

1995년 : 드래곤 퀘스트3 리메이크

SFC로는 마지막 드래곤 퀘스트가 된 작품. 드래곤 퀘스트 시리즈 중에서 가장 많은 사랑을 받았던 3편을 리메이크하였다.

그래픽은 SFC의 극한을 달리며, 새로운 요소를 많이 도입하여 기존에 플레이한 바 있는 사람들도 다시금 재미있게 즐길 수 있도록 리메이크되었다. 또한 주사위 게임장과 같이 스토리 외적인 요소를 다수 도입하여 변해가는 게이머들의 취향을 맞추려는 노력도 많이 엿보이는 작품이다.

드래곤 퀘스트, 이런 점들이 궁금하다

그럼 이번에는 드퀘를 플레이하면서 가졌던 여러 가지 궁금한 점, 그리고 인상적이었던 부분을 다시 한번 체크해 보면서 옛날의 향수와 DQ7에 대한 희망을 느껴 보도록 하자.

다른 RPG도 대부분 마찬가지이지만 주인공은 언제나 처음 시작할 때 가장 약한 무기와 방어구만을 지니고 있는데 그 이유는 무엇일까?

사실 플레이어는 자신이 '게임'을 즐기고 있다는 것을 인식하고 있기 때문에 암묵적으로 이러한 점에 대해 크게 신경쓰지 않지만 따지고 보면 '마왕 타도'라는 대의를 지니고 모험을 시작하는 용자의 장비가 고작 동검과 가죽옷이라는 것은 뭔가 사리

에 맞지 않는다. 특히 드래곤 퀘스트2의 주인공은 일국의 왕자의 신분이지만 다른 시리즈와 마찬가지로 형편없는 장비를 갖춘 채 모험을 떠나게 된다. 이는 아무래도 초기의 RPG였기 때문에 이런 세세한 점에까지는 신경쓰지 못하였기 때문이라고 변명할 수 밖에 없을 듯하다. 하지만 4편부터는 이러한 점들에 대해 어느정도 앞뒤가 맞는 스토리 구성을 갖게 된다. 4편에 등장하는 주인공들은 왕 몰래 도망친 공주, 한 작은 마을의 상인, 몬스터들에 의해 전멸당한 마을에서 홀로 살아남은 용자이고 6탄에서는 단순히 한 마을의 소년이 우연한 기회에 모험을 떠나게 되는 내용이다. 따라서 초기의 장비가 허술하다고 해도 전혀 이상할 것이 없는 구성이다.

레벨이 올라가면 그에 따라 마법이 생기게 된다. 이는 어떻게 된 일일까?

챔프의 독자들은 타이의 대모험이라는 만화를 본 적이 있는가? 타이의 대모험 1권을 보면 한 병사와 타이의 대화에서 마법을 사용하게 되는 원리에 대한 설명을 볼 수 있다. 드래곤 퀘스트의 배경이 되는 세계에

서는 마법을 사용하기 위해서는 그 마법을 사용하기 위한 의식을 치뤄야만 한다. 그리고 의식을 성공적으로 마치게 되면 그 마법을 사용할 수 있게 되는 것이다. 하지만 이에대해서는 선행되어야 할 조건이 있는데 그것은 의식을 행하는 자가 그 마법을 사용하기에 충분한 능력을 지녀야만 하는 것이다. 아마도 드래곤 퀘스트에 등장하는 마법을 사용할 수 있는 인물들은 일찍부터 대다수 마법의 의식을 치뤘다고 생각된다. 따라서 경험을 쌓아 레벨이 올라가게 되면 이미 의식을 치뤄둔 마법에 걸맞는 능력을 갖추게 되어 마법을 사용할 수 있게 되는 것이다. 따라서 전사, 광대와 같은 직업을 가진 인물은 아무리 레벨을 올려도 선천적으로 마법을 사용할 수 있는 능력을 지니고 있지 않으므로 마법을 사용할 수 없는 것이라고 할 수 있겠다.

드래곤 퀘스트4에 등장하는 용자의 여자친구, 신시아! 마지막 보스인 데스피사로를 물리치고 난 후 엔딩에서 용자가 고향으로 돌아가면 신시아가 부활하게 된다. 대체 어떻게 된 일일까?

드래곤 퀘스트 4의 엔딩을 본 사람이라면 알고 있겠지만 데스피사로를 물리치면 용자는 천공의 성에서 함께 지내자는 마스터 드래곤의 제안을 정중히 거절하고 동료들과 작별을 고한 후 몬스터들에 의해 파괴된 고향으로 돌아가게 된다. 그러면 옛날, 신시아가 누워있곤 하던 꽃밭에서 몬스터들에게 살해당했던 신시아가 되살아나게 되고 용자와 재회의 포옹을 하게 된다. 대체 분명히 죽은게 틀림없는 신시아는 어떻게 되살아났을까? 이 질문에 대한 답은 바로 마스터 드래곤이 쥐고 있다. 마스터 드래곤은 자신을 대신해 데스피사로를 물리치고 세상을 구해준 용자에게 보답의 선물로 용자의 소꿉친구, 신시아를 되살려준 것이다. 용자의 양부모를 비롯하여 데스피사로의 손에 죽은 모든 이들을 살려주면 더욱 좋겠지만 드래곤 퀘스트5에서 보여준 것처럼 마스터 드래곤이 그렇게까지 전능한 것은 아니기 때문에 신시아를 부활시키는 것으로 끝난 것이다. 어쨌거나 감격의 포옹장면을 보면 용자는 그 정도로도 충분히 만족했다고 생각된다.

필자는 당시 여자 용자로 플레이해도 신시아와 포옹을 하는지가 궁금했었고 실제로 여자용자로 다시 엔딩까지 보았었다. 그리고 여자 용자의 경우에도 신시아와 포옹을 하는 것을 보고 뭔가 이상(?)하다고 생각했었는데 지금 생각해보면 매우 친했던 여자 친구끼리 재회의 포옹을 하는 것이 이상한 것은 아니라고 여겨진다.

용자는 선한 마음을 가진 정의를 행하는 사람이 분명한데 마을에 들어가 멋대로 남의 집을 뒤져 아이템을 훔쳐가곤 한다. 과연 이래도 되는걸까?

드래곤 퀘스트를 플레이해본 사람들이라면 누구나 남의 집이나 성의 창고에서 아무런 죄책감도 느끼지 않은채 물건을 훔쳐본 적이 있을 것이다. 하지만 이것이 과연 옳은 일일까? 그리고 옳지 않은 일이라면 어째서 사람들은 이를 보고서도 못본채 하는 것일까?

드래곤 퀘스트의 세계에서 각지를 돌아다녀 보면 누구나가 세상이 위기에 처해있다는 사실을 알고 있으며 전설의 용자가 자신들을 도와줄 거라고 굳게 믿고 있다. 이런점들로 미루어보아 세상 사람들은 주인공과 그의 동료들이 바로 자신들을 위기에서 구해줄 용자 일행이라는 사실을 알고 있다고 여겨진다. 다시 말해서 사람들은 용자일행이 세상을 위기에서 구해내기 위해 자신들의 사소한 물건을 훔쳐가는 일을 '대(大)를 위해 소(小)를 희생한다'는 생각으로 눈감아주고 있다고 생각할 수 있다. 그리고 대부분의 경우 집에서 발견할 수 있는 물건들이래봐야 약초나 해독초같은 사소한 것들이 대부분이기 때문에

용자의 도둑질은 무죄?

생계에 큰 위협을 주는 일도 아니기 때문이다. 물론 현재 우리나라와 같이 IMF와 같은 상황이라면 생계를 위해 사소한 것도 목숨을 걸고 지켜야겠지만 드래곤 퀘스트의 세계는 비교적 풍요로운, 마왕의 위협만이 유일한 걱정인 세상이기 때문에 별 문제는 없다고 생각할 수 있다.

참고적으로 데이터이스트의 명작 RPG인 '헤라클레스의 영광' 시리즈에서는 남의 집에서 함부로 물건을 훔치게 되면 동료들이 "남의 물건에 함부로 손을 대도 괜찮은거야?"라고 묻게 되고 주인공 스스로도 왠지모를 죄책감을 느끼는 것이 표현된다. 하지만 이들은 드래곤 퀘스트 시리즈와 달리 세상을 구할 운명을 지니고 태어난 용자들이 아니기 때문에 세상 사람들이 그들에 대해서 알리도 만무하다. 따라서 이들이 죄책감을 느끼는 것은 당연한 일이다. 그렇다면 FF6의 티나나 FF7의 크라우드 등도 죄책감을 좀 느껴야겠는걸?

전투 중에 등장하는 독사, 독나방과 같은 상대방을 중독시키는 특기를 지니고 있는 몬스터들을 물리치고 나면 해독제를 얻는 경우를 자주 접할 수 있다. 대체 이들은 왜 해독초를 지니고 있는 것일까?

상대를 중독시키는 몬스터들이 해독제를 지니고 다닌다. 왠지 앞뒤가 안맞는 것 같은 이야기지만 드래곤 퀘스트 뿐만이 아닌 다른 RPG에서도 흔히 볼 수 있는 경우이다. 과연 이러한 일들은 어떻게 설명할 수 있을까? 우선 한가지 생각해볼 수 있는 경우는 독사가 실수로 자신을 깨물게 되거나 독나방이 자신이 뿌린 독가루를 마시고 중독되었을 때 해독하기 위해 해독초를 휴대하고 다닌다는 설명이다. 하지만 만일 이러한 몬스터들이 이미 독에 대한 면역이 되어있다고 한다면 이러한 설명은 아무런 소용이 없게 된다.

그렇다면 이번엔 이런식으로 생각해보자. 독사나 독나방과 같은 몬스터들이 아무곳에서나 나타나는 것은 아니다. 다시 말해서 특정한 지역에서 출몰한다는 이야기다. 따라서 이러한 몬스터들이 등장하는 지역을 지나다녀야 하는 여행자나 모험가들은 중독이 되는 경우를 대비하여 해독제를 상비하고 다닐 것이 틀림없다. 그러다가 몬스터에게 당하여 사망하게 되면 그 유품을 우연히 몬스터들이 지니고 다니게 되는 것이다. 예를 들어서 해독제를 지닌 사람을 단숨에 삼켜버린 킹코브라를 물리치게 될 경우 코브라의 뱃속에 들어있던 해독제를 얻을 수 있게 되는 것이다.

드래곤 퀘스트4에 등장한 '호이밍'이 인간이 된 사연은?

드래곤 퀘스트4의 1장에는 '호이밍'이라는 몬스터가 등장한다. '호이밍'은 인간이 되고 싶어하는 몬스터로 인간과 함께 다니다보면 꿈을 이룰 수 있을지도 모르겠다면서 1장의 주인공 라이안과 함께 다니며 라이안을 도와주게 된다. 그런데 용자가 주인공으로 나오는 5장에서 라이안을 만나게 되는 장소인 킹레오 성에 가보면 자신을 '호이밍'이라고 소개하는 사람을 만날 수 있다. 그의 이야기를 들어보면 그가 바로 1장에 나왔던 '호이밍'인 것은 분명한데... 대체 어떻게 인간이 될 수 있었을까? 아마도 그를 인간이 되도록 해준 것은 라이안이 소속되어 있는 바틀란드의 왕이라고 생각된다. 1장을 클리어하고 바틀란드의 왕에게 가면 왕은 수고했다면서 라이안에게 상으로 경험치를 주게 된다. 이 때 아마 호이밍에게는 사람이 될 수 있는 비법을 알려 주었을 것이다. 과연 바틀란드의 왕이 그런 비법을 알고 있겠느냐는 반론이 있을 수 있지만 드래곤 퀘스트4에 등장하는 왕 중에는 신비한 능력을 가진 사람이 그 외에도 존재한다. 바로 2장의 주인공, 아리나의 아버지인 산트하임의 왕은 미래의 일을 예견하는 꿈을 꾸는 능력을 지녔다. 또한 드래곤 퀘스트3에서는 왕들이 세이브를 시켜주는 능력도 가지고 있었다. 이런 점들을 생각해 볼 때 호이밍이 인간이 된 데에는 바틀란드의 왕이 깊숙히 개입되어 있다는 생각은 상당히 설득력을 가진다.

드래곤 퀘스트6에서 미레유는 자신의 현실세계의 육체를 찾지 않았는데... 혹시 제작자들이 미레유에 대해서 잊어버린 것이 아닐까?

드래곤 퀘스트에서 주인공과 핫산, 그리고 미레유는 함께 마왕 무드를 물리치기 위한 여행을 하던 사이다. 결국 무드와의 첫 대결에서 패해 그들은 현실과 꿈의 두가지 세계로 정신이 나눠고 만다. 그 후 현실세계에서의 기억을 잃어버린 주인공은 꿈의 세계에서 우연히 핫산을 만나게 되고 함께 여행을 하던 중 현실 세계로 가게 되고 그곳에서 미레유를 만나게 된다. 그 후 다시금 함께 여행을 하면서 여러 일을 겪기도 하다가 결국 주인공과 핫산은 자신의 육체를 찾아 꿈과 현실의 정신이 다시 합쳐지게 된다. 하지만 엔딩을 보는 그 순간까지도 미레유의 육체를 발견하는 이벤트는 나오지 않는다. 이는 대체 어떻게 된 일일까? 일단 결론부터 말하면 미레유는 주인공과 재회하기 이전에 이미 자신의 육체를 찾았다. 그 근거를 들면 대마왕을 물리친 후 꿈과 현실 세계가 다시금 분리될 때, 꿈의 세계에만 존재하는 바바라는 현실 세계에서 사라지게 되지만 미레유는 사라지지 않는다. 즉, 미레유는 꿈의 세계의 육체가 아닌 현실 세계의 육체를 지니고 있었던 것이다. 따라서 제작자들은 미레유에 관한 일을 잊은 것이 아니고 이미 일어난 일로 설정을 해 놓은 것이다.

대예상! 드래곤 퀘스트 7

드래곤 퀘스트7은 PS으로 발매된다는 소식은 이미 오래전에 알려진 정보이다. 결국 그동안 롬팩이라는 매체를 이용했던 기존의 작품과 달리 드래곤 퀘스트7은 CD라는 대용량의 매체를 이용하게 된다. 이러한 점들은 어떠한 변화를 가져오게 될까? FF의 경우 CD를 이용하면서 CG를 이용한 멋진 배경과 동영상, 영화와 같은 화려한 연출을 이용하여 과감한 변신을 가했었다. 하지만 FF의 경우 초기작품부터 기존의 'FF적인 요소'를 유지하기 보다는 보다 새로운 요소를 가미하는데 중점을 두는 인상을 보여왔으며, 원래 연출 효과를 중시했기 때문에 이러한 변신을 해도 큰 이질감이 느껴지지 않았던 것이 사실이다. 하지만 드래곤 퀘스트의 경우 새로운 작품을 내더라도 언제나 이전 작품으로부터 내려오는 '드래곤 퀘스트적인 것'을 유지하는데 많은 노력을 했었고 그것이 너무 심해 외형적인 발전이 너무 적었던 경우도 있었다(드래곤 퀘스트5처럼). 그러다가 외형적으로나 시스템적으로나 비교적 많은 변화를 가했던 편탄에서는 '드래곤 퀘스트 답지 않아...'라는 비판을 받기도 했다. 따라서 기존의 전통을 유지하는 것과 새로운 시대의 변화를 받아들여야 한다는 두 마리 토끼를 쫓아야 하는 드래곤 퀘스트7의 제작자들은 상당한 스트레스를 받고 있으리라고 여겨진다.

하지만 일본의 모잡지에 실린 유지 호리씨의 인터뷰 기사를 살펴보면 '그동안 용량의 제한 때문에 표현하지 못했던 점들이 많았다.'라는 내용을 발견할 수 있는데 이 말은 다시 말해 CD라는 대용량 매체를 이용하게 된 이상 자신이 표현하고 싶은 모든 것을 최대한 표현하겠다는 뜻으로 해석할 수도 있다. 어쨌거나 드래곤 퀘스트7이 CD라는 매체를 충분히 활용한 작품이 될 것만은 틀림없는 사실인 것이다. gC

동반자적 사랑의 고귀함

RPG 속의 러브퀘스트

동서고금, 남녀노소를 막론하고 '사랑'이란 괜히 가슴이 뛰고 얼굴이 화끈거리는 요상한(?) 단어다. 또한 자신의 마음을 확 빼앗아 가버릴 것 같은 이성의 그 은은한 미소가 자연스럽게 떠오르게 되는 단어다. 물론 동성간의 야릇한 포즈를 생각하는 변태(?)도 있겠지만 궁극적으로 사랑이란 것은 사람과 사람, 특히 남녀 간에는 더욱 절실한 것이다.

이미 질릴대로 질린 사랑이 있는가 하면 이제 갓 피어난 싱그럽고 달콤한 꿈과 같은 사랑이 있고, 한쪽이 상대를 동경과 존경을 하며 혼자 애태우는 아름다운(?) 짝사랑이 있으면 누나가 남동생을 돌보듯 보살핌을 받는 그런 포근한 사랑도 있다. 일상생활에서 우리가 느끼는 이러한 사랑은 게임 속에서도 잘 표현되고 있다. 특히 롤플레잉 게임에서는 '세계관'이 존재하고 그 속에는 주인공들의 애틋한 사랑의 이야기가 잔잔히 흐르고 있다.

원래 롤플레잉 게임이라는 장르는 게임의 성격상 '사랑'이라는 요소가 별 필요가 없는 장르였다. 그러나 시기가 흐르고 시스템 구성이 발달하면서 아무래도 '정의'와 '자유' 그리고 '평화'만으로는 유저들의 공감대를 형성하기에 무리가 있었다. 유저들이 한번쯤은 해보고 싶고 또 하고 있는 것. 그런 것이 필요했다. 그래서 첨가된 것이 바로 '사랑'. 사랑이었다.

희생이란 이름으로

RPG 속의 사랑들은 주로 주인공을 중심으로 일어나는 것이 대부분인데 롤플레잉 게임의 장을 연 드래곤 퀘스트(이하 DQ) 1편에서도 잘 나타나 있다. 물론 주인공이 한 명 뿐이라는 이유도 있겠지만 주인공을 중심으로 사랑이 진행되므로써 좀더 많은 공감대를 느낄 수 있게 했다. 그러나 이후에 나타난 RPG들은 여기에서 더 발전하여 주인공 이외의 주변인물들 간의 사랑을 표현하므로써 '느끼는 사랑' 이외에 '보는 사랑'을 첨가시켜 플레이어들을 더욱 즐겁게 해 주고 있다.

로라 공주를 구출하고 결혼에 골인!!

사랑에는 여러가지 유형들이 있지만 그중에서도 '자신의 희생'으로 얻을 수 있는 사랑은 감동적이기까지 하다. 사랑하는 사람을 위해 자신의 목숨을 버리는 '사랑'. 이러한 사랑은 보는 이로 하여금 동정심을 유발시키고 '희생'을 일으키게 하는 자, 일명 '악당'이라고 불리는 자에게 모든 책임을 전가시킴으로써 스토리를 더욱 극적으로 전개시킬 수 있다. 이런 특성 때문에 영화나 드라마에서 자주 쓰이는 유형이기도 하다.

드래곤 퀘스트 시리즈

흔히 FF시리즈와 함께 게임계의 투톱(Two Top)으로 꼽는 DQ시리즈 중 4편에서는 용자 알스(가명)를 위해 몸을 받치는 그의 소꿉친구이자 애인인 아렌(가명)의 사랑이 이 유형에 속한다.

평화로이 지내는 어느날 한적한 시골 마을에 몬스터들의 손길이 뻐쳐오게 된다. 마을 사람들은 아직 힘없는 알스를 보호하기 위해 외진 지하창고에 알스를 숨기게 된다. 그러나 몬스터들은 마을사람들을 차례차례 죽이고 알스가 있는 창고까지 찾아든다. 한편 알스를 옆에서 지키고 있던 아렌은 편안한 미소와 함께 "안심해요!"라는 말을 남기고 알스와 똑같은 모습으로 변신한 후 몬스터들이 기다리는 밖으로 나간다. 얼마 후 몬스터들이 모두 물러가고 알스가 밖으로 나가보지만 이미 아렌은 목숨을 잃은 후였다.

아렌을 잃은 슬픔에 버거워하는 알스는 아렌을 위하여, 그리고 마을사람들과 세계를 위해 여행을 떠나게 된다. 결국 알스는 세상을 구했고 아렌이 죽은 자리에 핀 꽃 위에서 다시 아렌과 재회하는 엔딩장면은 유저로 하여금 미소를 머금게 했다.

루나 더 실버 스토리

사랑하는 이를 잃고 진정한 힘을 깨닫는 사랑이 DQ4 편이라면 '루나 더 실버스타 스토리'는 힘을 버리고 사랑하는 이를 되찾는 반대되는 사랑이라고 할 수 있다.

어릴적부터 한 집에서 자라난 아레스와 루나. 하지만 이들은 실제로 남매가 아니었다. 버려진 갓난아기 루나를 아레스의 부모가 맡아 키운 것이다. 둘은 피 한 방울 안 섞인채 한 가족처럼 살 수 있었고 자라면서 남매 이상의 감정이 점점 커져가지만 표현을 할 수는 없었다.

그러나 친구 라무스의 제의로 시작된 여행은 서로의 감정을 확인하는 계기가 되었고 최후의 결전에서는 세계를 정복하려는 가레온의 세뇌를 받은 루나가 자아를 잃게 되자 아레스는 자신의 염원이었던 '드레곤 마스터'의 꿈을 포기하면서까지 루나를 구출해 낸다. 그후 아레스와 루나의 포옹장면은 플레이어로 하여금 그 어느때보다 진한 사랑의 느끼게 했다. 또한 서로에게 미소를 짓는 모습은 마치 처음에 루나가 아레스의 집에 버려졌던 것이 우연이 아니었다는 느낌을 주기에 충분했던 것이었다.

○루나 꿈까지 꾸는 아레스 훗훗… 상사병이군!

○루나! 너 때문에 드레곤마스터까지 버렸어!

시키고 만다. '한 여자를 보호해 준다'는 말의 다른 의미는 '영원히 너만을 사랑한다'는 뜻이기도 하기 때문이다.

이스 시리즈

하지만 여기 한 여자만을 보호하지 않고, 대륙 방방곡곡을 돌아다니며 이 여자, 저 여자, 특히 리리스를 더욱 추근거리는 바람둥이가 있다. 17~18세의 빨간 머리를 소유한 무적전설의 젊은 소년 아돌 크리스틴. 지금부터 이야기하려는 러브 로맨스의 주인공이다.

아돌은 이스시리즈의 주인공인 건 누구나 알고 있는 사실이다. 언제나 혼자서 적을 무찌르는 잘생긴 전형적 주인공. 여성들도 힘없고 갸날픈 전형적 여성상을 보이고 있다. 또한 언제나 무엇을 갈망하는 눈(평화같은 것이니 이상한 상상은 않도록…)으로 아돌을 지켜본다. 그래서일까? 그녀들은 약속이나 한듯이 적에게 붙잡혀 가고 아돌은 한마디 불평없이 몸을 불사르며 적을 쓰러트리고 그녀들을 구해내는 일을 반복한다.

그러면 언제나 그녀는 고맙다면서 아돌에게 사랑을 느끼고…. 이런 식으로 아돌은 시리즈 수만큼 각 지역마다 애인을 만들고 다녔다. 특히 리리스는 아돌에게 푹 빠져 꽤 많이 쫓아다니기도 했다. 도대체 그녀들은 아돌의 어느 모습을 좋아하는 것일까? 자신을 구하기 위해 몸바쳐서 싸우는 모습일까? 아니면 언제나 말없이 사라지는 그 모습일까? 그것은 아마도 보호의 사랑을 안겨준 '전자'일 것이다.

'보호'란 확인이다

'희생'이 사랑을 일깨워주는 것이라면 '보호'는 사랑을 확인시켜 주는 것이라고 할 수 있다.

여자라면 누구나 이성으로부터 보호받고 싶은 본능이 잠재해 있다. 남자역시 자신의 여자친구 정도는 타인에게서 보호하고 싶어 할 것이다. 그만큼 보호받는다는 것은 상대방에게 의지하고 싶은 마음인 것이다. 물론 정신적과 육체적인 보호가 동시에 이루어진다면 진정한 보호에 더욱 가까워질 수 있을 것이다.

만약 애인과 같이 길을 가다가 깡패와 말다툼이 생겼다면 어떻게 할 것인가? 비겁하게 도망갈 것인가? 아니면 맞서 싸울 것인가? 파이널 판타지(이하 FF) 6편에서는 주인공 록이 세리스를 지켜주며 적진을 탈출하는 광경에서 보호의 사랑을 엿볼 수 있다.

록의 두번째 사랑 '세리스'. 부럽다!

옛사랑 레이첼을 보호해 주지 못해 죽게 만든 죄책감에 빠진 록. 적진에서 정보수집 도중 그녀와 비슷한 제국군의 여장군 세리스가 고문을 받고 있는 걸 발견. 적임에도 불구하고 사랑의 힘으로 그녀를 구출한다. 이런 록의 모습에서 보호의 사랑을 엿볼 수 있다. 탈출 후 '자신을 왜 구해주었냐'는 세리스의 질문에 록은 대답한다. "닮았어…. 다시는 잃고 싶진 않아…. 너를 지켜주겠어."라고. 이러한 록의 사랑아닌 사랑은 세리스를 감동

이건 질투가 아니야

요즘의 남성들은 아돌과 같은 타입을 선호한다. 아돌과 같이 구속받지 않고 많은 여자를 사귄다는 것은 '능력이 있다'는 말로 통하기 때문이다. 실제로 자신의 부인을 두고 다른 여자를 사귄다는 불륜의 드라마 '애인'이 공전의 히트를 쳤을 뿐 아니라 대부분의 아침 드라마들은 이러한 '불륜'을 다루고 있다. 그러나 남자들의 이러한 자존심 대결은 아내와의 결별로 이어질 수 있는 상당히 위험한 것이다. 여성들은 물론 남성들의 모순적인 행동이라며 모멸감을 느낀다. 하지만 이러한 사고방식은 단 하나의 단어, '질투'라는

단어로 요약된다.

게임에서는 보통 '아내'가 아닌 '애인'의 질투가 자주 등장하는데 먼저 테일즈 오브 데스티니를 들 수 있다.

테일즈 오브 데스티니(TOD)

TOD에서는 스탄과 루티, 그리고 피리아가 삼각관계를 이루고 있다. 루티는 처음 촌뜨기 스탄을 이용해 먹으려다가 스탄만의 그 순진한 성격에 매료되어 버리고, 피리아는 아무 생각없이 '신의 눈'을 찾으려고 스탄과 동행하다가 그만 스탄의 그 착하고 용감한 성격에 매료되어 버린다.

이런 루티와 피리아의 성격은 정반대여서 항상 싸웠고 스탄은 이 둘을 말리는데 정신이 없었다. 하지만 두 여자는 스탄과 생활하면서 점점 자신들이 스탄을 좋아한다는 사실을 느끼게 된다. 하지만 피리아는 스탄을 '좋아하는' 정도였고 루티는 스탄을 '사랑하고' 있었다.

그래서인지 게임에서는 피리아와의 이벤트보다는 루티와의 이벤트가 더 종종 일어난다. 사소한 말다툼이나 스탄에 대한 루티의 감정 표현, 스탄이 일레느란 여자와 데이트를 할 때 은근히 뒤를 미행하는 루티, 그리고 다른 사람보다 스탄을 더욱 괴롭히는 루티.

여기서 알 수 있듯이 자신의 행복을 다른 여자에게 빼앗긴다는 건 곧 질투라는 감정이 허락하지 않는 것. 따라서 루티는 스탄을 더욱 괴롭히는 것이 아닐까? '질투는 사랑의 출발'이기에….

TOD에서의 사랑은 다른 시점으로 볼 때 삼각관계라고 할 수 있다.

이성 한 명과 동성 둘 사이의 사랑이 삼각관계로, 실제로는 엄청나게 치열하다. 여자 한 명를 두고 남자 두 명이 치열한 결투를 벌이는 것이 대부분인데 결과에 상관없이 여자의 맘(?)대로 결정되는 것이 많다. 잘 처리되는 경우엔 한 쪽이 포기하고 무사히 끝나기도 하지만 포기한 쪽은 실연의 고통에 휩싸여 폐인이 되기도 하고 죽음에 이르는 등 다양한 엔딩이 기다리고 있다. 이 과정에서 일어나는 밀고 당기는 긴박감은 드라마나 영화의 단골 소재가 되고 있다. 특히 '인스턴트 사랑'이 판을 치는 최근에는 어렵게 얻은 사랑이 더 귀하다는 걸 일깨워 주려는 노력이 많이 보이고 있다.

루티에게 촌놈이라고 구박받는 루티

언제는 구박하더니 이제는 미행하는 루티

분위기 좋은 둘

삼각관계와 사랑

게임에서의 삼각관계는 드라마와 마찬가지로 1대 1의 단순한 사랑에 대한 싫증에서 비롯됐다. 그러나 드라마와는 달리 남성 주인공이 많은 이유로 여성 캐릭터가 남성 주위로 몰려드는 현상을 보이고 있는데 FF7도 마찬가지다.

파이널 판타지7

어릴적부터 같은 마을에서 자란 크라우드와 티파. 하지만 크라우드는 윈 솔저라는 군인이 되기 위해 가출을 한다. 그후 이 마을에 세피로스가 마황로라고 불리우는 에너지원을 조사하러 오게 된다. 세피로스는 마황로를 조사하던 도중 자신의 실체를 깨닫고는 폭주를 하고 만다. 때마침 돌아온 크라우드. 어이없게도 크라우드는 그 때 같이 있었던 잭스라는 군인과 함께 죽음을 맞이 한다. 이후 세피로스의 어머니격인 '제노바'에 의해 재창조된다. 즉 게임상의 크라우드는 복사판 크라우드인 것이다.

그후 복사판 크라우드는 티파와의 기억을 재 조합하여 자신의 과거를 만들어 가면서 자신을 진짜 크라우드로 착각하게 된다. 티파 역시 전모를 알고 있지만 모르는 척 한다. 아무리 인형이라도 진짜 크라우드와 똑같이 마시고 느끼며 생각하기 때문이다. 그리고 여행중에 만나는 '에어리스'. 그녀는 예전에 자신이 좋아하던 윈 솔저와 크라우드의 이미지가 비슷하다고 하여 관심을 가지게 되지만 세피로스의 야망과 반대대는 일을 하려고 했기에 처형되고 만다. 나중에 이 사실을 알게 된 크라우드는 에어리스가 죽었다는 사실에 슬퍼하는 자신을 보고, 에어리스를 좋아한다는 사실을 깨닫는다. 티파는 이러한 크라우드를 위로하며 조금씩 그의 진실을 밝힌다.

크라우드는 그때서야 자신의 실체를 알지만 낙담은 커녕 자신의 실체를 인정하고는 진심으로 자신을 생각해 주는 티파에게 더욱 더 다가선다. 어릴적 진짜 크라우드가 가지고 있었던 티파에 대한 사랑의 감정이 아직 남아 있었던 것이다. 그 후 둘은 최후의 결전 전날 밤에 하늘의 달을 보며 서로의 감정을 확인한다. 결국 3명의 삼각관계는 한 여자의 죽음으로 해결된 것이다. 보는 시각에 따라 다르겠지만 삼각관계는 이처럼 처절할 수 있다. 3명중 1명은 꼭 피해를 입거나 친구라도 단번에 깨지는…. 그러나 사랑의 갈등을 나타내는데는 가장 효과적인 요소임에는 틀림없다.

안돼, 죽지마! 에어리스!

슬픔 뒤에 오는 것은…

사랑은 언제나 슬픔을 동반한다.

사랑하기엔 너무 멀리 있어, 만나기엔 계층간의 차이가 있어, 헤어지고 나서도 보고 싶어, 그리고 같이 있을 수 없어 슬프다. 사랑에는 사랑한만큼의 댓가가 있기에 더없이 소중하지만 그 고통은 찢어지는 마음의 고통이기에 포기하는 사랑이 많다. 하지만 고통을 극복하고 다시 사랑을 쟁취하는 것이 진정한 사랑이다.

에메랄드 드래곤

사랑을 해본 사람이라면 누구나 공통적으로 해 본 '짝사랑'. 이 짝사랑도 슬픔의 일종에 속한다. 밤중에 창문을 열고 밤하늘의 별을 보며 눈물을 짓는 일은 해보지 않은 사람은 모른다. 이러한 슬픈사랑을 느끼고 싶으면 에메랄드 드래곤을 한 번쯤 플레이해 봐야 한다.

주인공의 이름은 탐린과 아틀샨. 이들은 오랜 옛날 이슈반 대륙에 용과 인간이 함께 살고 있었을때 아름다운 사랑과 감동의 스토리를 엮어가고 있다.

"네가 어디에 있든지 괴롭고 어려운 일이 생기면 너를 구하러 가겠어"

공존할 수 없는 슬픔…

이 짧은 대사가 아틀샨과 탐린의 큰 사랑을 잘 나타내고 있다. 게임을 플레이하면서 탐린의 눈물에 자신을 사랑하는 것이 아닌 줄 알면서도 눈시울을 붉힌 플레이어가 한둘이 아닐 것이다. 이것이 바로 슬픔의 사랑이다. 인간과 용족이 공존할 수 없는 슬픔….

WITH ME FOREVER

「나와 함께 영원히」. 사랑은 '함께 있는 것'이 최고다.

어디에 있던 어디에 가던 같이 있으면 그걸로 된 것이다. 같이 있으면 희생이나 보호, 슬픔, 질투, 삼각관계 등과 같은 요소가 찾아들 확률이 줄어든다. 이 어찌 행복하지 않을 수 있겠는가! 그러나 사실 계속 함께 한다는 것은 거의 불가능에 가깝다. 여자는 주변이 안정되고 경제 사정만 좋다면 여유로운 삶을 구가할 수 있지만 남자의 경우에는 틀리다. 야망과 꿈이 있는 것이다. 따라서 항상 같은 장소에 머무른다는 것은 무리가 따른다. 그래서 남자들은 언제나 밖으로 밖으로 다닌다.

그랜디아

게임 상에는 보통 남자 주인공이 여행을 떠나면 가족들은 보통 울거나 늘어지거나 하며 붙잡기만 하지만 사랑하는 애인은 끝까지 졸졸 따라 다니는 것이 특징이다.

대표적인 게임은 새턴의 명작, 「그랜디아」. 그랜디아는 엔쥬르 문명의 진실을 찾아떠나는 저스틴과 그의 동료들과의 우정과 사랑이 아주 잘 나타난 작품이다. 그중 저스틴과 피나의 사랑은 첫 눈에 이루어 지는 사랑이 아니라 스토리와 잘 어우러지면서 천천히 아주 천천히 이루어진다. 특히 스토리가 많이 진전이 되어 바다 한 가운데의 배 위에서 피나가 저스틴에게 고백을 할 뻔 한 장면은 마치 플레이어 자신이 저스틴이 되어 그 대답을 기다리는 것 같은 느낌이 들 정도로 가슴이 두근거렸을 것이다. 피나는 저스틴에게 반해 최고의 모험가라는 자신의 원래 목적을 바꾸어 저스틴을 좇아 다니기로 마음먹고 엔딩까지 따라 다닌다. 그리고 마지막에는 결혼에 골인하고 아이들까지 낳는다. 사랑의 결실을 이룬 것이다.

○여기가 문제의 배!

○저스틴과 피나의 자녀들. 참 많이도 낳았다

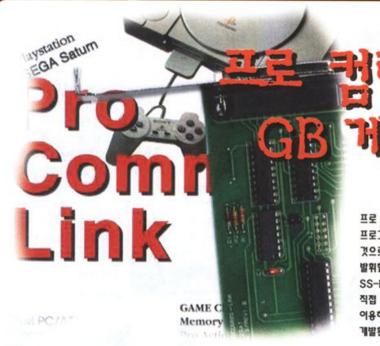
동반자적 사랑의 고귀함

보통 RPG게임에 등장하는 사랑은 유저들이 경험할 수 없는 사랑이 대부분이다.

신과 사랑을 나눈다든 것은 현실에 있을 수도 없으며, 칼을 들고 싸우는 판타지풍의 세계도 아닐뿐더러, 요즘세상에는 엄연히 법이라는 것이 존재하기 때문에 극악이 존재하지 않는다. 따라서 세계를 파괴하려는 마물에 대응할 필요도 없다. 또한 구할 여자도 많지 않아 이벤트가 생길 가능성이 희박하다. 더더욱 여자들끼리의 질투를 사는 행복한 고민(?)을 하지 않아도 된다. 이처럼 게임과 현실에는 엄격한 차이가 있다. 게임을 해가면서 사랑에 관한 이벤트가 있을 경우 너무 게임에 빠져 현실과 착각하는 일이 없어야 할 것이다.

그러나 게임에 등장하는 용기나, 슬픔 등 앞서 이야기한 내용의 것은 엄연히 존재한다. 위기의 상황에서 사람을 구하는 일이나 짝사랑의 아픔 등 우리주위에서 적용시킬 수 있는 것들이 많다. 흔히 「퀘이크」나 「듀크3D」와 같은 3D액션 게임을 좋아하는 사람은 길을 잘 헤매지 않듯이, 롤플레잉 게임을 많이 한 유저들은 불의를 보고 참지 않는 용기있는 유저가 많을 수도 있다.

주위에 좋아하는 여성이 있다면 용기를 내서 다가가 사랑의 표현을 하자! 게임에서 배운 수많은 미려하고 화려한 고백의 단어들을 사용해서….

프로 컴링크로 PS에서 GB 게임을 돌려보자

프로 컴링크(Pro Comms Link)는 현재 단순히 PS-PAR의 프로그램을 업그레이드하고, 코드를 찾고 분석하는 기능을 가지고 있는 것으로 알려져 있는데 이 기능들 말고도 PS 및 SS를 이용한 막강한 기능을 발휘할 수 있는 인터페이스라고 할 수 있다. 컴 링크는 PS-PAR과 SS-PAR을 이용하여 간이 개발환경을 구성하여 나만의 게임을 개발하여 직접 플레이할 수 있다. 이번 달 PS 연구실에서는 간이 개발환경을 이용하여 개발한 간단한 게임과 데모를 직접 실행할 수 있는 시스템 소개 및 개발환경에 대한 전반적인 내용을 다루어 보겠다.

블루PS와 블랙PS

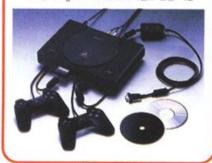
먼저 소문만 무성하던 블루 PS와 블랙 PS의 실체를 알아보자. 먼저 블루 PS는 전문 개발자용 시스템으로 구성되어 있어 일반인에게는 그 실체와 기능들이 많이 알려져 있지 않다. 실제 개발사 외에는 개인이 소유하기 힘든 것으로 알려져 있으며 가격도 고가인 것으로 파악되고 있다. 이에 반해 블랙 PS는 소니에서 정책적으로 PS의 저변 확대 및 개발자 육성이라는 슬로건으로 일반 개인에게 보급한 모델이라고 할 수 있다. 소니에서는 이 블랙 PS를 한정판으로 판매할 예정이었으나 엄청난 인기에 힘입어 아직도 판매를 계속하고 있다. 국내에는 아쉽게 소니의 한국법인이 없기 때문에 블랙 PS가 전혀 보급되지 않고 있지만 일본, 미국, 유럽 등지에서는 약 7만대 이상이 보급된 것으로 알려져 있다. 일반 게임점에서의 판매가 아닌 통신판매만을 할 수 있습니다. 신용카드 등의 결재수단은 사용하지 못하고 현금으로만 구입할 수 있다. 즉, 소니의 자국법인이 있는 나라의 국민 또는 거주자만이 이 블랙 PS를 구입할

(그림 1) 블루 PS

수 있다. 이 블랙 PS를 이용한 지원을 소니는 「네트 야로우제(NET YAROZE)」라고 하며 여기서 다룰 내용의 프로 컴링크와 액플의 환경은 블루 PS의 환경과 비슷하다고 할 수 있다.

네트 야로우제용 개발환경

1. 블랙 PS : 외형만 바뀌고 내용은 보통 PS와 동일
2. 통신 케이블 : PS와 PC연결용 전용선
3. 메모리 카드 : 메모리와 키 카드 기능을 수행함(프로텍트)
4. 패드
5. 야로우제 부팅 CD : PS용
6. PC 개발용 전용 CD : 컴파일러, 툴 등
7. 가격 : 12만엔

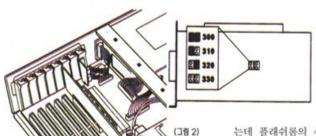
※ 최근들어 LightWave 3D Life버전도 번들 제공

프로 컴링크와 액션 리플레이

그러면 앞에서 다룬 두 기종의 PS가 없이도 개발환경을 구축할 수 있는가? 물론 가능하다. (그림 1)의 블루 PS 사진을 자세히 보면 컴링크 카드와 액션 리플레이 같은 하드웨어로 구성되어 있는 것으로 보이고 있다. 반면에 블랙 PS는 전용 통신케이블 외에는 다른 하드웨어를 필요로 하지 않는 것으로 보인다. 즉, 프로 컴링크와 액션 리플레이는 개인용 개발 시스템인 블랙 PS보다 더 막강한 기능을 가지고 있는 블루 PS의 환경에 가깝다는 것을 알 수 있다. 단 전용 컴파일러 및 개발 툴(TOOL)이 없다는 것 외에는 하드웨어 환경은 막강한 것으로 보인다. 하지만 전용 컴파일러 및 개발 툴은 전용 시스템이 GNU C로 구성되어 있어서 충분히 만들어 사용할 수 있으며 정보도 많이 오픈되어 있는 편이다. 현재 국내에는 영국 DATEL사의 PC 컴링크 카드를 구하기 힘들기 때문에 국내에 입수된 모델 몇 가지를 테스트해 보았으나 프로 컴링크(PRO COMMS LINK)와 프로 컴링크(PRO COMMS LINK) 골드버전은 이 환경을 무난히 구축 가능함을 테스트 완료하였다.

프로 컴링크의 설치

프로 컴링크는 IBM PC/AT 호환기 이상에서 사용이 가능하며 설치는 간단하다. 우선 PC를 분해한 후 프로 컴링크 카드를 설치한다(그림 2). 여기서 주의할 점은 프로 컴링크의 I/O PORT 어드레스를 정확히 셋팅한 다음 PC에 장착해야 한다는 것이다. 이 I/O PORT의 어드레스는 PC의 다른 인터페이스나 리소스의 어드레스와 충돌을 일으키면 정상적으로 작동하지 않으니 주의해야 한다. 프로 컴링크의 I/O PORT 어드레스는 기본적으로 320H로 설정되어 있으므로 자기 PC의 환경을 잘 파악한 후 설치하는 것이 좋다.

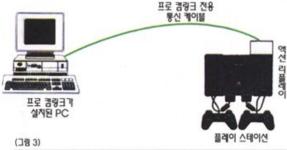
(그림 2)

프로컴링크와 액션리플레이의 연결

현재 나와있는 프로 컴링크와 액션 리플레이와의 통신속도는 115200 BPS가 최고 속도이며 케이블의 질에 따라 오류 및 정상 작동을 안할 수도 있다. 하지만, 웬만하면 정상적으로 작동하니 그리 걱정할 일은 없으며 작동이 제대로 안될 때는 거의 프로 컴링크의 I/O PORT 문제이거나 액션 리플레이가 DATEL 호환제품이 아니기 때문이다.

(그림 3)

프로컴링크와 액션리플레이의 테스트

가장 쉬운 방법은 사에라로 업그레이드해보는 것이다. 하지만 업그레이드를 잘못하면 PS-PAR도 쓸 수 없었던 액플이 망가져 버릴 수 있으니 주의해야 한다(상당히 무시무시한 일이다. 거금 25,000원이 날아갈 수도 있으니). 여기서

> ※ 사에라(**Caetla**)로 액션 리플레이 업그레이드
> 프로 컴링크 프로그램이 설치된 디렉토리에 Caetla 0.29가 설치되어 있습니다.
> **(C:\COMMLINK\CAETLA)**
> ① 플스의 전원을 OFF한다.
> ② 'PSUPDATE CAETLA.BIN' 〈Enter〉
> 만약 프로 컴링크와 통신이 정상적이지 않으면 계속 기다림. 이때 플스의 전원을 O FF, ON 해본다.
> ③ 엔터 키를 한번 더 친다.
> ④ 정상적으로 종료되면 코드 파일을 업그레이드 한다.
> ⑤ **사에라 설치 완료**

업그레이드 가능한 액플모델을 살펴보고 업그레이드를 하여본다. 업그레이드가 정상적으로 이루어지면 일단 환경구축에는 성공한 것이다. 단, 국내에 보급되어 있는 액플은 여러 종류가 있는데 플래쉬롬의 사양에 따라 사에라가 탑재가능한 모델이 있고 불가능한 모델이 있다. 일단 국내에 처음에 보급된 골든 호크(GOLDEN HAWK)라는 액플은 거의 사에라로 업그레이드 되지 않는다.

사에라와 액션리플레이 인터페이스

현재 보급되고 있는 액플은 여러 종류가 있는데 플래쉬 롬의 크기에 따라 사에라를 사용가능한 모델이 있고 완전하게 사용하지 못하는(치트 코드 파일이 업로드 안되는 경우)도 있다. 그러나 사에라의 메인 파일인 CAETLA.BIN만 업로드하면 간이 개발 환경을 구축하는 데는 별 문제가 없다. 또하나 주의할 점은 사에라 업로드시 PSUPDATE의 옵션을 지정하여야만 정상적으로 업로드 가능한 모델도 있으니 주의해야 한다. 만일 소유하고 있는 액플에 사에라가 올라가지 않으면 'PSUPDATE -f CAETLA.BIN'으로 옵션을 지정하여 본다.

GB 게임을 한 번 돌려보자

여기까지의 환경을 구축하였으면(그림 3) 이제는 직접 테스트를 해 보자. 다시 강조하지만 액플에는 사에라가 탑재되어 있어야 하며, 사에라가 올라가지 않는 경우에도 할 수 있는 방법이 있다. 테스트해 볼 GB 에뮬은 프로 컴링크(PRO COMMS LINK) 골드버전에 포함된 CD안에 들어 있는 내용을 중심으로 테스트를 해 보았다. 아직까지 버전이 0.7인 관계로 PC용으로 또는 리눅스 등의 오픈시스템에서 개발된(GNU C등으로 개발된) 프로그램들이 속속 PS용으로 컨버전되어 나오고 있다. 하지만 GB용 게임을 PS에서 돌려 보는 것도 꽤 낭만적이지 않을까?

① LIBPS를 PS로 보낸다

LIBPS.EXE는 PS의 개발 및 운용환경에서 중요한 기능을 한다. 개발된 프로그램의 주요기능 즉, 커널과 같은 역할을 하는 중심체이다.

C:\GB_PSX〉PSEXE -X LIBPS.EXE

위와같이 입력을 하면 (그림 4)와 같이 사에라에 프로그램 수신중 메시지가 나타난다. 만약 PC에서는 계속 전송중임을 나타내고 (그림 4)가 나타나지 않을 것이다.

(그림 4)

② GB를 돌려본다.

위의 1. 항목의 LIBPS.EXE 업로드는 앞으로의 거의 모든 간이 개발환경의 테스트에서는 디폴트로 사용하므로 잊지 않는 것이 좋다. 이번에는 EMUL.EXE를 업로드하여 게임을 돌려보자.

C:\GB_PSX〉PSEXE -C EMUL.EXE

정상적으로 올라가면 (그림 5)가 나타나는데 이 때 '0' 버튼을 선택하면 게임이 시작된다.

(그림 5)

③ PS용 GB KOF '96의 실행화면

아직까지는 PC버전보다 떨어지는 기능을 가지고 있으니 재미삼아 테스트해 보기는 괜찮은 것 같다. PS패드로 플레이 할 수 있으므로 필살기 및 기본기도 잘되는 것 같다. 현재 PS용으로 나와있는 종류는 게임보이, MSX, 게임기어 등이 있으나 그 중에 게임 보이가 가장 이식이 잘 되어있다. 또한 자체 줌 인, 아웃 기능이 있어 게임의 화면은 확대 및 축소하여 플레이할 수 있다.

앞의 GB에뮬을 실행할 때 보았듯이 왠지 불편한 느낌이 든다. 하지만 블랙 PS, 즉 개인용 야로우제 키트에서는 PC와 PS의 전용 통신 프로그램이 제공되어 PS가 서버 역할을 하고 PC가 클라이언트가 되어 PC의 콘솔에서 위의 수행과정을 직접 입력한다. 물론 간이 모드와는 비교가 안되는 여러 가지 툴도 제공한다.

PS용으로 개발된 게임을 돌려보자

프로 컴링크 골드 버전의 CD에 수록된 내용을 보면 여러 가지 데모 및 간단한 게임 PS-PAR 및 사에라 SS-PAR(SEGA Saturn용), 기타 유틸리티가 들어 있는데 몇가지 데모는 소스도 함께 제공된다. 그 중에서 몇가지 게임 및 샘플을 살펴 보자.

① 코끼리 X를 뛰어넘는 웃기는 내색!

코끼리의 배설물을 뛰어 넘으며 멋진 포즈를 취하면 점수가 올라가는 웃기는 착상의 이 게임은 PS의 개발환경을 잘 이용한 예로 볼 수 있다. 이것을 잘 분석하면 개발환경을 이해하는데 큰 도움이 될 것이다.

「실행 예제」

```
psexe -x libps.exe
psexe std0.vh -d80090000
psexe se.vh -d800a0000
psexe std.vb -d800a2000
psexe se.vb -d80112000
psexe hm_1.seq -d80122000
psexe hm_2.seq -d80123000
psexe img.tim -d80124000
psexe vmode.cfg -d80153500
psexe hitps.exe
psexe /c
```

② 웅장함의 극치, 파이널 판타지7

아마 FF7을 모르는 게이머는 없을 것이다. 이것은 바로 야로우제 환경으로 FF7을 패러디하여 제법 그럴싸하게 만든 게임 데모이다. 열차 객실신을 화장실로 패러디화하여 마치 진짜 스퀘어의 작품이 아닌가 싶을 정도이다. 꼭 한번 돌려볼만한 데모이다.

「실행예제」

```
psexe -x libps.exe
psexe maketmd.dat -d80090000
psexe maketim.dat -d800a0000
psexe makeanm.dat -d800b0000
psexe makemap.dat -d800d0000
psexe se.vh-d800d8000
psexe makebg.dat -d800e0000
psexe se.vb -d80120000
psexe -c fatal.exe
```

③ 슈팅 게임 마더(MOTHER)

적들이 엄청나게 강하게 나오는 슈팅 게임. 조금만 다듬고 게임 시나리오와 게임성만 가미한다면 상용화도 가능할 정도의 완성도를 가지고 있다. 이 게임은 NTSC 및 PAL 모드를 모두 지원하며 보스도 등장한다.

「실행예제」

```
psexe -x libps.exe
psexe -c hitpsx.exe
```

프로 컴링크의 다양한 이용성

앞의 데모 게임들을 보았을 때 간이 개발환경을 사용자의 레벨에 따라 막강한 기능도 발휘할 수 있는 우수한 시스템이다. 적은 비용으로 개발환경을 구축할 수 있으며 기술을 축척함에 따라 PS용 개발 프리랜서로도 활동할 수 있다. 또한 프로 컴링크 골드의 부록CD에는 샘플소스가 들어 개인적으로 공부하는 사용자에게는 적게나마 도움이 될 것이다.

외국의 경우 PS용 프리랜서 개발자 그룹이 따로 존재하며 많은 활동을 하고 있다. PS가 SS보다 소프트웨어의 출시 및 개발량이 많은 이유는 이러한 개발환경의 오픈에도 영향이 있다고 볼 수 있다. 또한 기존의 슈퍼 컴보이의 개발자라면 무난히 PS용도 개발할 수 있다(슈패의 개발환경이 PS의 개발환경과 비슷하다). 두서없이 내용을 쓰느라 잘 정리는 되지 않았지만 PS로 게임만 즐기기 보다는 이러한 환경을 구축하여 개발자의 꿈을 키워보는 것도 좋을 것이다. 향후 PS용 개발환경을 직접 구축하여 직접 게임을 개발하는 기사도 기획중이므로 조만간에 좀 더 자세한 내용을 다루겠다. 아울러 이번에는 PS만 다루어 SS유저에게 불만의 소리가 나올 것 같아 이와같은 개발환경을 SS도 연구하여 여러분께 선사할 수 있도록 노력하겠다.

이 기사와 관련해서 궁금한 점이 있으면 아래 문의처로 연락하시기 바랍니다.

■ 문의처 : 게임 스팟 02) 293-6350 (http://www.interpia.net/~jack)

미니 연구실

플스라고 해서 다 똑같은 것은 아니다!

플스는 그동안 모두 6종류가 출시되었다. 플스 1000을 필두로 하여 3000, 3500, 5000, 5500, 7000, 그리고 굳이 한 가지를 더 언급한다면 아시아 버전인 플스 5903을 들 수 있을 것이다.

이렇듯 여러 가지 종류의 플스가 있지만 언듯 보기에는 주변기기나 AV나 S단자 등과 같은 세세한 부분만이 달라졌을 뿐 게임은 똑같이 플레이할 수 있기 때문에 모든 플스의 능력이 동일할 것이라는 생각을 가질 수 있다. 하지만 플스라고 해서 다 똑같은 것은 절대로 아니다. 물론 각 기종마다 기판의 모양과 설계가 달라진 것은 잘 알려져 있는 사실이지만 그래픽 처리 능력에도 다소 차이가 있다는 것은 그리 잘 알려져 있지 않다. 이렇듯 각 기종의 플스마다 그래픽 처리 능력에 차이가 나는 것은 같은 종류의 그래픽 프로세서(GPU: 폴리곤 등을 처리)가 사용되지 않았기 때문이다. 신 기종이 나올 때마다 그래픽 처리능력이 강화되었으며 특히 플스 3000에서 플스 3500으로 바뀌었을 때는 텍스처 및 팔레트의 캐쉬가 1.2배 정도 향상되어서 쉐이딩의 세밀도와 폴리곤의 속도가 비약적으로 향상되었다. 이러한 사실은 철권 1을 플레이해 봤을 때의 화면을 보면 쉽게 알 수 있다.

철권 1을 두 기종의 플스에서 돌렸을 때

플스 1000의 그래픽. 흰색 쿠마의 그래픽이 깨진다

플스 7000의 그래픽. 깨지는 현상이 전혀 없다

키티와 함께 가부키 춤을!

키티 더 쿨!

-키티로 댄스! 댄스!! 댄스!!!(가칭)-

판시용 캐릭터로 우리에게 아주 친숙한 아기 고양이 키티가 액션 게임으로 등장한다. 키티가 가부키 의상을 입고 춤을 춘다는 내용의 게임으로 「버스트 어 무브」와 비슷한 형식을 취하고 있다.

▶제작사: 이미지니어	▶장 르: 액션
▶발매일:98년 여름 예정	▶발매가 : 미정

키티가 가부키 배우로 등장

일본은 물론 우리 나라에서도 많은 인기를 얻고 있는 키티가 액션 게임으로 등장한다. 이 게임은 키티가 가부키 같은 음악에 맞춰서 춤을 추는 것으로 게임의 진행방법은 아주 간단하다. 화면에 나타나는 버튼을 정확하게 곡의 템포에 맞춰 4박자로 버튼을 누르기만 하면 된다. 이 게임과 전에 나온 같은 종류의 게임과 비교했을 때 가장 다른 점이라고 한다면 곡에 맞춰서 춤추게 하는 것이 아니고 플레이어가 곡의 템포를 조절하면서 키티를 춤추게 한다는 점이다.

플레이어 리듬 감각에 따라 게임이 좌우된다

이 게임은 화면상에 나타난 것처럼 가부키의 요소가 내재되어 있다. 가부키와 키티와는 어쩐지 어울리지 않는 것 같지만 이러한 점이 게임의 재미를 더해줄 것이다. 각 스테이지도 가부키의 상연을 목적으로 하기 때문에 플레이하는 동안 자연스럽게 가부키의 재미를 느낄 수 있을 것이다.

키티는 박쥐 바쯔마루의 제자로 설정되어 있다

스테이지를 시작하기 전에는 이러한 장면도 나온다

바쯔마루 사부의 얼굴 마크가 오른쪽 하단에 나타났다. 템포가 늦은 것 같다

버튼을 누르는 템포에 의해서 캐릭터의 액션이 달라진다

바쯔마루 사부가 잔뜩 화가 났다. 템포가 너무 빨랐기 때문이다

템포가 나빠짐에 따라서 모두가 엉뚱한 행동하게 된다

게임의 평가는 총4단계!

플레이 중에는 실시간으로 바쯔마루 사부의 평가가 내려진다. 평가는 극(極), 송(松), 죽(竹), 매(梅)의 4단계가 있다. 극은 게임을 아주 잘했을 때만 받을 수 있고 매는 아주 못했을 때 받게 된다.

어! 극을 받았다. 바쯔마루 사부도 부채를 펼치며 기뻐하네!

윽~ 매를 받았다. 내 실력이 매밖에 안되다니...

키티이외의 캐릭터들도 다수 등장

이 게임에서는 키티 이외에도 키티 시리즈에 자주 등장하는 몽키치, 배트 바쯔마루, 카엘이 등장한다. 그외에도 지나가던 뱀, 키티의 엄마, 키티가 기르는 말하는 개 등 엑스트라(?)로 자주 등장했던 캐릭터들이 다수 등장할 것으로 보인다.

○가부키를 입어도 키티는 여전히 귀엽다

○몽키치까지 등장이네!

○맨 오른쪽에 있는 것이 개구리 케얼

- 그래픽
- 캐릭터
- 흥미도
- 독창성

© 1998 IMAGINEER

우리 학원은 우리 손으로 지킨다!

사립 저스티스 학원 -레전드 오브 히어로즈-

아케이드용으로 출시되어 학생들 사이에서 큰 인기를 얻고 있는 3D격투 액션 「사립 저스티스 학원」이 플스용으로도 출시된다. 우리 나라에서는 학원 폭력을 조장한다고 해서 비판을 받고 있지만 플스용으로 등장한다면 다시 한번 큰 인기를 끌 것이라고 본다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가 : 미정

아케이드용을 100% 완벽하게 플스용으로 이식

현재 아케이드용으로 등장하여 큰 인기를 끌고 있는 대전격투 게임인 「사립 저스티스 학원」이 예상보다 빠르게 플스용으로 등장한다. 게다가 단순히 이식하는 것이 아니라 플스용만의 오리지널 모드가 추가될 예정이라고 한다.

히나타의 파이어 일선풍격 공격

이 게임의 가장 큰 특징은 제목 그대로 학교를 무대로 하여 학생과 교사가 한데 뒤섞여 격투를 벌인다는 것이다. 플레이어는 같은 학교에 소속된 캐릭터 중에서 메인 캐릭터와 서브 캐릭터를 선택하여 콤비를 이룬 다음 저스티스 학원의 야망을 저지하기 위해서 5~8 스테이지를 싸워야 한다. 스테이지 수는 선택한 캐릭터와 스토리에 따라서 달라진다.

우리 학교는 우리가 지킨다!

게임의 스토리

199X년 일본은 기묘한 연속사건으로 인해서 동요되고 있었다. 전국 각지의 고등학교가 하나둘씩 누군가에게 공격당하여 사람들이 큰 부상을 입거나 어딘론가 끌려가 버린다는 것이었다. 이 범행은 엄중한 학교 관계자와 경찰 관계자의 경비 체제를 비웃기나 하듯이 각지에서 동시다발적으로 발생하였기 때문에 세간에는 문부성과 경찰의 음모, 심지어는 외국의 모략이라는 소문이 돌기 시작하였다. 국회에서도 이 사건에 대한 대책 회의를 열었지만, 자체적으로는 완전히 해결될 기미가 보이지 않자, 일본은 정체를 알 수 없는 공포에 꽁꽁 얼어붙고 있었다. 경찰도 어른도 더 이상 어쩔 수가 없었다. 그러나 그런 와중에 「우리들의 학교는 우리가 지킨다」라고 말하며 학생들이 들고 일어났다. 이제 일본 고등학교를 무대로 20세기 최후의 전투가 시작된다.

태양학원에서 실종사건이...

청춘, 열혈, 우정, 승리를 적용한 대전 시스템

근성 게이지는 공격이나 방어를 하거나 혹은 공격당하는 것을 저장해둔다. 이 게이지의 용량은 처음에는 3개가 있으며 최고 9개까지 저장할 수 있다. 이것을 사용하면 보다 강력한 공격을 구사할 수 있다.

열혈 콤보

열혈 콤보는 「뱀파이어 시리즈」의 첸 콤보와 비슷한 시스템이다. 버튼을 특정한 순서로 연속 입력하는 것에 의해서 연속기가 나오는 것이다. 열혈 콤보는 기본적으로 약→약→강→+ 버튼을 입력하여 강공격→필살기라는 흐름으로 되어 있지만, 약→강→필살기처럼 도중을 생략할 수 있다. 또한 첸 콤보와는 달리 공격이 적에게 맞지 않아도 나올 수 있다.

열혈 콤보는 지상이나 공중에서도 구사할수 있다.

에어 버스트

에어 버스트는 한 마디로 말해서 공중 콤보로서 지상에서 공격을 가하여 적을 공중에 뜨게 한 다음, 위로 올라가서 슈퍼 점프로 공중 연속기를 구사하는 것이다. 적을 공중에 띄우는 기술은 ↘ + 펀치, 혹은 ↘ + 킥이다. 적을 공중에 띄운 다음에 ↑ + 버튼으로 자동적으로 슈퍼 점프가 된다. 여기에 열혈 콤보로 연속기를 가하면 적에게 큰 대미지를 줄 수 있다.

적을 공중에 띄운다

슈퍼 점프를 한 다음 연속 공격을 가한다

사랑과 우정의 투 플라톤 어택

투 플라톤 어택은 대전중인 캐릭터가 대기하고 있는 캐릭터를 불러 들여서 두 사람이 함께 공격을 하는 것이다. 공격의 종류는 서포트 캐릭터에 따라서 달라지며 적에게 대미지를 주는 것 이외에도 동료를 회복시켜 주는 것도 있다. 커맨드는 약펀치와 약킥을 동시에 누르거나, 혹은 강펀치와 강킥을 동시에 누르면 된다.

투 플라톤 어택이 발동한 순간 "우정"의 문자가 표시된다

비츠와 교스케의 콤비 플레이 작렬!

히나타와 바츠의 투 플라톤 어택. 둘이 동시에 도구를 발사하여 적을 날려 버린다

투 플라톤 어택이 성공했을 때의 화면

완전연소 어택

완전연소 어택은 「스트리트 파이터」 시리즈로 말하자면 슈퍼 콤보에 해당하는 기술이다. 각 캐릭터에 정해진 커맨드를 입력하는 것으로 고유의 초필살기를 구사할 수 있게 된다. 완전연소 어택은 근성 게이지를 하나 소모하는 것 이외에도 발동 순간에 무적이 된다는 것이 특징이다. 열혈 콤보와 카운터에서 나올 수도 있다.

완전연소 어택은 방어할 수 없는 단지기 기술이다

근성 카운터

근성 카운터는 적의 공격을 방어했을 때 경직 시간을 취소하고 특정 기술로 반격하는 시스템이다. 방어하는 중에 +버튼 입력 공격 등의 특수입력 기술, 혹은 임의의 필살기를 구사하면 된다. 이것이 성공하면 가드 상태에서 순식간에 반격하게 된다. 열혈 콤보와 필살기의 끝을 노려서 구사하지 않으면 무너져 버릴 수도 있으니 주의하자. 이 시스템을 사용하더라도 근성 게이지는 소모되지 않는다.

적의 공격을 방어한 순간 커맨드를 입력한다

게임에 등장하는 학생과 교사 캐릭터

태양학원

폭풍의 여고생 히나타

스포츠에 만능인 여고생으로 머리도 좋다. 어릴 적부터 남자에게 져본 적이 없을 정도로 싸움을 잘 한다. 다른 학생과 분위기가 다른 전학생 바츠에게 흥미를 가지고 있다

바츠 열혈 전학생

생활이 어려운 중에도 싸움만을 생각하지만 원래는 정의감이 강하고 부드러운 학생이다. 유괴된 어머니를 찾기 위해서 태양 학원으로 전학온다

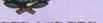
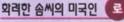
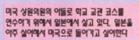
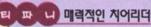
수수께끼의 선도 위원 쿄스케

저스티스 학원 보스중의 한 명인 호(豪)의 쌍둥이 동생으로 형에 대한 콤플렉스를 가지고 있다. 호로부터 바츠를 감시하라는 지령을 받고 안내를 하는 척하면서 함께 싸운다

퍼시픽 하이스쿨

화려한 솜씨의 미국인 로이

미국 상원의원의 아들로 학교 교관 코스를 연수하기 위해서 일본에서 살고 있다. 일본을 아주 싫어해서 미국으로 돌아가고 싶어한다

티파니 매력적인 치어리더

미국 유수 재벌의 외동딸로 로이가 일본으로 유학간 사실을 알자 아버지의 연고를 이용해서 자신도 일본으로 온다.

격투목사 보맨

선교사의 아들로 경건한 기독교인이다. 온화하고 덕이 있는 성격이지만 화가 머리끝까지 나면 앞뒤를 생각하지 않고 행동한다.

저스티스학원

백의의 악마 쿄코

천재 외과로서 정체술의 전문가였지만 대학의 불미스러운 사건에 연루되어 쫓겨났다. 현재는 저스티스학원의 양호 교사로 일하고 있다. 흰 가운을 입으면 강력한 힘을 가진다

기동교사 히데오

정의감이 강하고 신사적인 교사이다. 공수의 명문도장의 상속자이지만 부모님의 상속인 분쟁에 환멸을 느끼고 저스티스학원의 국어 교사로 취직한다

외도고교

궁후의 기수 아키라

취사의 세탁을 좋아하는 여자아이로 행방불명이 된 외도고교의 교충반장의 형을 찾기 위해서 동생으로 속이고 외도고교에 입학한 다음, 간과 엣지를 만난다

간 괴력번장

엄청난 괴력의 소유자로 충반장과의 결투에서 몇 번씩이나 패하는 동안 충반장의 대범함에 감명을 받아 그의 원팔이 된다

피투성이 나이프 엣지

사랑을 받지 못하고 자란 학생으로 성격가 생기면 어떻게 할 수 없을 정도로 흉폭해진다. 충반장을 만난 뒤로는 인간적인 매력에 느끼고 부하가 된다

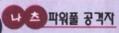
오륜고교

쇼마 폭렬 강타자

성미가 급하고 지기 싫어하는 성격의 소유자로 나츠와는 격투 동료이다. 어깨를 부러져서 프로야구 선수가 되는 것을 포기한 형의 원수를 찾기 위해서 다른 고등학교로 쳐들어간다

로베르토 천재 골키퍼

일본 태생의 브라질인으로 침착하고 인정이 많다. 나츠와 쇼마의 중재역을 맡고 있다. 고등학교를 졸업하고 J리그에 들어가는 것이 장래 꿈이다

나츠 파워풀 공격자

배구부의 주장으로 억척같은 성격에 머리가 아주 좋다. 쇼마와는 격투 동료지만 사실은 마음에 걸리는 존재이다

© 1998 CAPCOM

원래 세계로 돌아가려는 스파이크 일행의 모험

카우보이 비봅

선라이즈사의 오리지널 TV 애니메이션 「카우보이 비밥」이 플스용 3D슈팅 게임으로 등장한다. 원작의 분위기와 흥미진진한 전투신을 그대로 적용하였고 성우 역시 애니메이션의 성우를 그대로 기용하여 게임의 완성도를 한층 더해주고 있다.

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 3D 슈팅
▶발매일: 5월 14일 ▶발매가 : 5,800엔

선라이즈의 신작 애니메이션을 3D슈팅 게임화

이 게임은 TV 애니메이션의 설정을 기초로 전개되는 3D슈팅 게임이다. 플레이어는 주인공 스파이크가 되어 서드핏슈 II를 조작하여 여러 스테이지를 클리어하면서 원래 세계로 돌아가야 한다. 이 게임에서 주목할 점은 음성 대사가 아주 많이 나온다는 것인데 스테이지의 시작과 끝은 물론 전투 중에도 통신상에서 음성이 계속해서 들어온다.

등장 캐릭터와 세계관은 애니메이션판과 똑같지만 스토리는 완전히 다르다

모든 대사는 TV 애니메이션과 같은 성우가 담당한다

게임의 스토리

우주력 원년(서기 2002년), 「위상차공간 게이트」의 개발로 인해서 사람들은 태양계를 자유롭게 왕래하고 있었다.

그러던 어느날, 모함 비봅호가 게이트안을 항해하던 중 게이트에 고장이 발생한다. 이로 인해서 안에 탑승했던 주인공 스파이크와 그 일행은 완전히 다른 우주로 날아가 버린다. 근처에 있는 혹성에 도착하여 원래 세계로 돌아갈 수단을 찾으려는 그들 앞에 마리아라고 하는 소녀가 등장하는데…

게이트 안을 항해하고 있는 비봅호. 어떤 장소로 향하던 도중, 우연히 다른 세계로 떨어지는데…

게임에서만 등장하는 오리지널 캐릭터인 마리아. 혹성을 지배하는 제국에 저항하고 있는 레지스탕스 대원인 것 같다

개성이 강한 등장 캐릭터

이 게임에 등장하는 캐릭터들은 TV 애니메이션과 똑같이 4명의 사람 캐릭터와 한 마리의 개가 등장한다. 주로 스테이지의 앞뒤에 나오는 대화 모드와 전투중의 통신을 할 때 볼 수 있다.

페이 발렌타인

난폭한 것이 남자를 능가하는 여자. 호기심이 아주 강하고 활발한 성격을 가졌다. 지금은 스파이크 일행과 행동을 같이 하고 있지만 많은 돈이 생기면 도망갈 생각을 하고 있다

▶나이: 23세 ▶생일: 6월 14일
▶성좌: 사자좌 ▶혈액형: B형

스파이크 스피겔

이 게임의 주인공으로 한 번 노린 목표는 결코 놓치지 않는 화성태생의 현상금 사냥꾼이다. 위험한 모험을 사랑(?)하는 남자로 적이 강하면 강할수록 투지가 불타오른다. 속박당하거나 명령받는 것을 아주 싫어한다

▶나이: 27세 ▶생일: 6월 26일
▶성좌: 쌍자좌 ▶혈액형: O형

젯트 블랙

스파이크의 단짝으로 원래 태양계 경찰기구의 경찰이었다. 몸의 일부가 사이보그로 되어 있다. 주로 사무실 일을 담당하며 취미는 분재와 우주경마이다

▶나이: 36세 ▶생일: 12월 3일
▶성좌: 땅꾼좌 ▶혈액형: A형

에드

라틴계로 아주 활발하다. 컴퓨터에 아주 능숙하여 해킹을 잘한다. 하루에 12시간이상 잠을 자는 잠꾸러기이다

▶나이: 13세(?) ▶생일: 1월 1일
▶성좌: 사자좌 ▶혈액형: AB형

아인

두뇌가 명석해서 아주 도움이 되는 개다. 수수께끼의 연구소에서 데려갔지만 스파이크의 도움으로 현재까지 행동을 같이 하고 있다. 인간의 언어를 이해할 수 있다고 한다

폴리곤으로 처리한 다양한 종류의 전투기가 등장

이 게임에는 스파이크가 탑승하는 서드핏슈 II 이외에도 수많은 전투기가 등장한다. 적기를 포함한 모든 전투기는 폴리곤으로 재현되어 있어서 흥미를 더해준다.

스파이크의 전투기: 서드핏슈 II

어스테로이드 레이스용으로 개발된 서드핏슈를 개량한 전투기로 양쪽 날개에 기총과 레이저 발신기를 장비하였다. 우주공간에서도 날아다닐 수 있다

페이의 전투기: 레드 테일

대기권내의 전용으로 각 혹성의 경찰기구와 자경군의 순찰기로 채용되고 있는 뛰어난 성능의 전투기이다. 페이는 독자적으로 화력을 중시한 병기로 개조하여 사용하고 있다

모함: 비밥호

혹성간 항해어선을 비운티 헌터 전용선으로 개조한 우주선이다. 격납고와 통신·탐색 설비가 증설되어 있다

무기의 종류와 특징

서드핏슈 II의 공격 방법은 크게 2가지로 나뉘어진다. 탄수가 무제한인 발칸포와 특수장비에 의한 스페셜 어택이 바로 그것이다. 이것을 적절히 나누어서 졸병은 발칸포로, 강력한 보스에게는 스페셜 어택으로 공격하는 것이 좋다. 덧붙여 말하자면 특수장비는 새롭게 구입할 수 있다. 그 외에도 롤링이라고 하는 회피 공격도 가능하다.

롤링

L1, 혹은 L2버튼을 누르면 기체를 기울게 할 수 있는데, 좁은 장소를 통과할 때에 사용하면 편리하다. 특히 버튼을 재빨리 2번 누르면 기체가 롤링하여 적의 공격을 피할 수 있기 때문에 유용하게 활용할 수 있다.

롤링으로 적의 공격을 피한다

스페셜 어택

이것을 구입해두면 언제라도 자유롭게 바꿔서 사용할 수 있다. 출현하는 적과 지형 등에 따라서 나눠서 사용하는 것이 전투의 포인트가 되는 듯하다.

스페셜 어택 레이저 발사!

보너스 포인트로 특수 장비를 입수

한 개의 스테이지를 클리어하면 그 스테이지의 전투가 평가되어 보너스 포인트를 받는다. 이 보너스 포인트를 모아두면 새로운 특수장비를 구입할 수 있다. 전투에서 평가받는 것은 파괴한 적의 수, 클리어시 생명력의 잔존량 등이다. 스테이지를 완벽하게 클리어하면 가장 먼저 신병기를 얻을 수 있다.

○스테이지를 클리어하면 A~E까지의 5단계로 전투에 대한 평가가 내려진다

○특수장비를 입수하려면 꽤 많은 포인트가 필요하다

○강력한 적에게 효과적인 에너지 볼트

다양한 연출이 돋보이는 스테이지

이 게임은 TV 애니메이션의 분위기와 손에 땀을 쥐게 하는 격렬한 공중전을 그대로 재현하였다. 각 스테이지의 끝에는 오리지널 보스가 기다리고 있으며 아군 전투기가 등장하여 함께 전투를 벌이기도 한다.

스테이지 1 계곡

게이트 사고에 의해 알려지지 않은 혹성에 도착한 스파이크 일행.

그런데, 그들 앞에 수수께끼의 전투기가 공격해오기 시작했고 즉시 스파이크가 서드핏슈 II로 출격한다. 이곳은 지면에 생긴 균열을 따라서 비행하는 스테이지로 잘못하면 깎아지른 듯한 절벽에 충돌할 수도 있다.

이 절벽을 통과하면 지상 요새와 전투를 벌인다

스테이지 2 사막의 도시

스파이크 일행은 가까스로 마의 계곡을 빠져 나오지만 그 직후 수수께끼의 여자의 구조신호를 듣는다. 이 스테이지 역시 지상과 공중에서 적이 등장하는데 고층 빌딩 사이에서 이들과 싸우게 된다. 전투기를 능숙하게 회전시켜서 빌딩에 부딪치지 않도록 해야 한다.

고층 빌딩과 전파탑 사이를 잘 피해서 나아가야 한다

스테이지 3 물의 도시

스파이크 일행은 레지스탕스의 대원인 마리아를 구출하는데 성공한다. 마리아의 말을 들어 보면 의외의 사실을 알 수 있다. 이 스테이지는 거리 가운데에 흐르는 강에서 진행되는데 도중에 있는 다리를 어떻게 피하느냐가 관건이다. 스테이지 끝에는 열차 형태의 보스가 기다리고 있다.

물위에서 기다리고 있는 적 잠수함에 주의하면서 호밍 미사일을 발사하자

스테이지 4 성층권에서의 탈출

이 스테이지는 우주이기 때문에 지형 등에 신경쓰지 않고 자유롭게 싸울 수 있다. 그러나 운석군은 주의해야 한다. 이것을 빠져 나오면 보스인 거대 전함과 싸워야 한다. 포화를 피하면서 함교를 집중적으로 공격해야 한다.

적 전함에서도 소형 전투기가 계속 출현한다

스테이지 5 우주 요새

우주 요새에는 변칙적인 공격을 해오는 적 이외에도 놀랄만한 공격이 있으므로 방심해서는 안된다.

거대한 우주 요새에서의 전투

스테이지 6 요새 내부

이 스테이지는 요새 내부를 돌파해서 나아가는 스테이지이다. 도중에 설치되어 있는 포대를 파괴하면서 중추부를 목표로 해야 한다.

요새 내부로 잠입했다

PLAY STATION

© 1998 SUNRISE / BANDAI

베이비를 지키는 나이트의 모험

나이트&베이비

탐소프트가 자사 브랜드로는 처음으로 출시하는 게임인 「나이트&베이비」. 기사를 꿈꾸는 소년 나이트와 귀여운 괴물 베이비와의 성장과 교류라는 테마를 가지고 있어서 색다른 재미를 더해줄 것이다.

▶제작사: 탐소프트 ▶장 르: S · RPG
▶발매일:98년 여름 예정 ▶발매가 : 미정

꼬마 괴물을 키워나가는 시뮬레이션 RPG

이 게임은 한 명의 소년과 꼬마 괴물의 성장과 교류라는 어떻게 보면 약간 이상한 테마를 가지고 있다. 게임의 무대는 중세 유럽과 동양이 조화된 검과 마법의 세계이며 캐릭터와 배경 등은 모두 3D폴리곤으로 제작되었다. 플레이어는 주인공 나이트가 되어 울기도 하고 어리광을 부리기도 하는 꼬마 괴물 베이비를 따뜻하게, 때로는 엄하게 키우지 않으면 안된다. 베이비를 어떻게 키우느냐에 따라서 전투모드에서의 전투 방법과 행동 패턴이 변하기 때문에 육성 방법이 아주 중요하다.

나이트와 베이비는 언제나 같이 다닌다. 그 외에도 요정 니나니도 모험에 참가한다

필드에서는 방향을 잃어버리지 않도록 컴퍼스를 확인하여 자신이 어디를 향하고 있는 지를 잘 살펴봐야 한다

화면을 뒤흔드는 격렬한 전투신

이 게임의 전투신은 적과 아군을 합쳐서 1000 패턴이상의 효과가 준비되어 있다.

주인공은 검으로 베기, 아이템 사용하기, 베이비는 이빨로 물어뜯기, 회복의 춤 등 다양한 행동이 가능하다. 그러나 나이가 어린 베이비는 기분내키는 대로 행동하는 경우가 있기 때문에 골치를 썩일 때도 있다. 이때는 주인공이 베이비에게 소리를 질러서 어느정도 행동 방침을 결정해 줄 수 있다.

베이비의 행동은 플레이어의 명령에 의해서 결정된다

전투시 주인공은 적 공격, 리빙 토이즈 사용, 도구의 사용, 방어, 베이브 부름, 도주의 6가지 명령을 사용할 수 있다

나이트의 강력한 아군, 리빙 토이즈

오랜 옛날, 장난감 만드는 사람인 제페트가 만들었다고 하는 「리빙 토이즈」. 평상시에는 아이템으로 변하지 않지만 1개마다 성격이 설정되어 있어서 전투를 돕거나 힌트를 주면서 나이트를 도와준다.

불가사의한 리빙 토이즈의 종류는 100가지 이상이다

게임의 스토리

어느날, 나이트는 촌장으로부터 코로코로 마을 촌장에게 편지를 전해달라는 부탁을 받는다. 그래서 나이트는 요정 니나니와 함께 코로코로 마을로 향했다. 편지를 전하고 마을로 돌아오던 중, 마을 근처에 있던 꼬마 괴물 베이비가 마물에게 공격당하고 있는 것을 발견한다.

나이트가 마물을 무찌르고 베이비를 집으로 데리고 돌아온 다음날, 마을에 마물들이 공격해왔다. 그 원인이 베이비였다는 것을 안 촌장은 나이트에게 베이비를 어딘가로 데려가라고 말한다. 그리하여 나이트는 베이비를 부모에게 데려다 주기 위한 모험을 시작하게 되는데...

○나이트의 첫 임무는 코로코로 마을에 편지를 전해주는 것이다

○돌아오던 길에 어린 괴물이 마물에게 공격당하고 있는 것을 발견한다

○베이비를 어딘가로 데려가라고 말하는 촌장

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

© 1998 TAMSOFT

이번엔 보트다

초로Q마린 Q보트

「초로Q마린 Q보트」는 이제까지 3편이 출시된「초로Q」시리즈의 최신작으로 이번 작품에서는 자동차가 아닌 보트가 등장한다. 전작들과 마찬가지로 이 보트들 또한 코믹화되었기 때문에 「초로Q」시리즈만의 독특한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 타카라 ▶장 르: 배틀레이싱
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가 : 5,800엔

바다 위와 바다 속의 박진감 넘치는 배틀 레이싱

이 게임은「초로Q」의 최신 시리즈로 이전에서는 볼 수 없었던 전투요소를 가미한 게임이다. 플레이어는 보트에 장비되어 있는 대포를 발사하여 앞에서 달리고 있는 상대편들을 방해할 수 있다. 물론, 이와 반대로 뒤에서 달려오고 있는 상대편에게 플레이어가 방해받을 수 있다. 그러므로 코너를 돌 때는 항상 주의하지 않으면 안된다. 또한 코스상에는 여러 가지 특수 아이템들이 있다. 이러한 아이템을 사용하여 플레이어에게 유리한 레이스를 전개해야 한다.

플레이어 보트 뒤에 상대편이 붙으면 플레이어의 보트가 록온된다

코스의 특정 장소에는 여러 가지 아이템이 배치되어 있다

120가지이상의 다양한 보트가 등장

「초로Q」시리즈는 수많은 종류의 차량이 등장하는 것으로 유명한 게임이다. 물론 이「초로Q마린 Q보트」에도 코믹화시킨 보트가 다수 등장한다. 게다가 보통 보트뿐만이 아니라 물과 관계있는 모든 탑승물들이 준비되어 있다. 보트에 따라서는 코스상에 숨겨져 있는 보물을 얻어서 새롭게 생기는 보트도 있는 것 같다.

보트의 종류만도 10종류이고 모든 보트의 총수는 120가지이상이다

배틀 레이스 중에 발생하는 미션

배틀 레이스를 진행해나가면 도중에 해난 사고가 발생하는 일이 있다. 이 사고를 해결하는 일 또한 Q보트가 해야 할 임무가 된다. 각 미션에는 시간 제한이 있어서 쓸데없는 행동을 최대한 줄여서 클리어하지 않으면 안된다.

어느 레이스에 어떤 보트가 적당할까? 그것은 플레이어의 판단에 달려 있다

각 임무에 따라서 사용할 수 있는 Q보트도 달라지므로 보트 사양을 체크하여 임무에 적합한 Q보트를 선택하는 것이 중요하다

미션을 클리어하면 Q보트의 숨겨진 진실을 볼 수 있지 않을까?

두 가지의 코스 공개

오션 블루

가장 기본이 되는 코스로 전체가 타원형으로 되어 있다. 도중에는 점프대가 준비되어 있는데, 이것을 이용하면 시간을 단축시킬 수 있다. 아이템이 떨어져 있기는 하지만, 얻기 위해서는 멀리 돌아가지 않으면 안된다.

이 코스의 문제는 바로 분기점

아크로폴리스

아름다운 강을 배경으로 진행되는 코스로 스타트와 골인 지점이 각기 다른 장소에 있어서 한바퀴를 도는 방식이 아니다. 코스 전체에는 커브로 된 지점이 많기 때문에 코너링 기술을 잘 구사할 줄 알아야 한다.

보너스 스테이지의 출현

배틀 레이스를 진행함에 따라서 게임 도중에 보너스 스테이지가 등장하기도 한다. 이 스테이지에는 보트를 사용하는 것이 아니고 코믹화된 귀여운 물고기들을 조작하여 레이스에 참여하게 된다.

잘 살펴보면 물고기들이 헤엄치고 있는 모습을 볼 수 있을 것이다. 이처럼 보너스 스테이지에서는 물 속에서 레이스를 펼치게 된다

수많은 커브가 준비되어 있다

© 1998 TAKARA

다시 한번 드넓은 우주로 날아오른다

마크로스 디지털 미션 VF-X2(가칭)

「마크로스 디지털 미션 VF-X2」는 인기 애니메이션 시리즈 「마크로스」를 3D슈팅 게임화했던 「VF-X」의 후속작이다. 전작을 능가하는 뛰어난 그래픽과 새로운 기능을 도입하여 더욱 박진감 넘치는 초시공 공중전을 즐길 수 있을 것이다.

▶제작사: 반다이 비주얼 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

PLAY STATION

마크로스 디지털 미션 VF-X의 후속작

이 게임은 97년 2월에 발매되었던 3D 슈팅 게임「마크로스 디지털 미션 VF-X」의 속편이다. 가변 전투기 발키리의 파일럿이 되어 미션을 클리어해 나가는 것이 이 게임의 목적이다. 전작이상으로 공중전 도그 파이트(Dog Fight)를 벌일 때의 기체 움직임을 잘 처리하여 미국 중서부의 건조한 하늘의 분위기 등 OAV의 명작「마크로스」의 공중전을 뛰어나게 재현하고 있다.

VF-19A 엑스칼리버

전작인「마크로스 디지털 미션 VF-X」의 조정석 화면

기체의 3D 데이터도 새롭게 구성

이 게임은 전작에서 사용되었던 발키리의 기체 데이터를 완전히 새롭게 구성하였다. 변형 데모 화면을 통해서 변형되지 않고 전투 중의 게임 화면 그대로 발키리가 파이터, 배트로이드, 거워크의 3가지 타입으로 변형된다.

거워크 타입으로 변형된 VF-1. 전작의 데이터를 사용하고 있지 않다

VF-22의 배트로이드 타입

때문에 애니메이션과 마찬가지로 빠른 기체 변형이 가능하다.

기체의 움직임을 따라가는 배리어블 뷰

전작에서는 조정석 화면과 기체 후방 화면의 2종류만이 있었지만, 이번 작품에서는 기체의 움직임에 맞춰서 최상의 카메라 포지션을 선택하는「배리어블 뷰」를 채용하여 미사일이 난무하는 박진감 넘치는 도그 파이트를 펼칠 수 있다.

적기를 포착하여 록온한 다음 미사일을 발사한다. 화면의 녹색 원은 레이더의 범위이다

양쪽 날개로 공간에서의 이동을 표현

배리어블 뷰로 시점이 자동적으로 전환되기 직전에 아군기와 적기의 위치 관계를 파악하여 움직임을 보다 적절한 타이밍 연출하기 위해 주날개의 선단에서 나오는 비행기

구름의 흐름이 공중전에서의 선회와 추격전을 표현한다

구름이 사용되고 있다. 능숙해지면 차츰 전투 중에 곡예 비행의 단독 연기를 결정할 수도 있다.

배트로이도로의 변형

지상에서의 전투나 격투전에 자주 사용되는 배트로이드는 다른 2가지 타입과는 달리 건포트가 자동 조준되어 적에게 보다 많은 탄환을 쏠 수 있다. 조작계는 전작과 비교해서 정리되어 있기 때문에 3가지 타입으로 나뉘어서 사용된다.

야간의 시가전. 이 미션에서는 지상의 적을 소탕하는 것이 임무이다

등장 발키리의 종류는 6가지

이 게임에서는 「초시공요새 마크로스」,「마크로스 7」, 「마크로스 플러스」에 등장하는 6종류의 발키를 사용할 수 있다.

VF-1X-플러스 발키리, VF-11B 선더볼트, VF-17D 나이트메어, VF-19A 엑스칼리버, VF-22 스텀보젤 II, VA-3M 인베이더

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

© 1998 BIG WEST / BANDAI VISUAL

아직 당신의 여름은 끝나지 않았다

도키도키 포야치오

킹 레코드의 새로운 장르 개척. 액티브 커뮤니케이션 게임 「도키도키 포야치오」가 이번 동경 게임쇼에서 그 모습을 드러냈다. 전투가 없는 RPG라고 해서 주목을 모은 이 작품은 첫사랑과 모험을 동시에 즐길 수 있는 신 감각 게임이다. 이제 당신 앞에 6명의 여성 캐릭터가 등장한다. 그리고 당신의 여름은 아직 끝나지 않았다.

▶제작사: 킹 레코드 ▶장 르: 액티브 커뮤니케이션
▶발매일: 98년 여름 ▶발매가 : 5,800엔

기분은 뭐라고 표현할 수 없을 것이다. 뭐니뭐니해도 인사가 최고다!

사랑과 모험, 그 아름다운 추억들을 만들어 나간다

당신의 여름을 책임질 추억 속의 그녀

루피 LUFFEE

비공정을 타고 나간 아버지가 돌아오지 않아서 항상 하늘만 쳐다보는 조금은 성숙한 아이

체인 CHAIN

발명이 취미이며, 언제나 자신의 연구실에서 이상한 것들만 만들어 내고 있는 별종

마린 MARIN

낚시와 모험을 좋아하는 소녀. 남자 같은 성격을 지녀서 활발한 편이다

리나 RIENA

몸이 약해 항상 집에만 있는 소녀. 독서와 화초 키우기를 취미이다

피아 PIAA

사람들과 떨어져 숲과 유적을 돌아다니며 마법과 관계된 아이템을 수집하는 것이 취미인 소녀

신시아 CYNTHIA

반장을 맡고 있는 우등생. 조금은 비정상적인 성격을 가지고 있는 소녀다

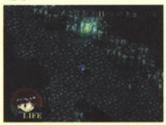
주인공은 여름방학을 이용, 마법 문화가 남아있는「프엘콜단」에 온 소년이다. 플레이어는 동생인 미라아와 함께 빵집에서 일을 하며, 마을 사람들과는 우정을, 그리고 여자아이들과는 두근두근 거리는 사랑의 추억을 만들어 나간다.

나보고 인사하는 거야?

마을 전도

말에는 언제나 핵심이 있기 마련이다

회화를 할 때는 각 대화마다 「키워드」가 되는 말을 사용해야 한다. 상대방이 모르는 것은 가르쳐주고, 새로운 「키워드」는 곧바로 챙겨두자. 상식이 풍부한 사람이 대인관계도 원만하다. 기억해두자 「키·워·드」.

용감해지기 위해서라면, 이 정도쯤이야

잘 찍어야 꼬실 수 있다

인사를 잘하는 예의 바른 어린이(?)가 되자

대화의 기본은 인사다. 마을 사람들을 보면 반갑게 인사를 하자. 당신이 다른 사람(개인적인 라이벌도 물론)에게 인사를 했을 때 그 사람이 당신에게 보답의 인사를 했을 때 의

© 1998 KING RECORD

COMING SOON...

액션

■반다이 ■5월 예정 ■5,800엔

미라클 점퍼스

이 게임은 PC용으로는 「팬더모니엄 2」라는 제목을 가진 액션 게임으로 플레이어는 풀폴리곤으로 이루어진 3D세계에서 점프를 하면서 모험을 펼쳐나가야 한다.

■일본 소프트웨어 ■5월 예정 ■5,800엔

불꽃의 요리인 -쿠킹 파이터 호-

요리 재료를 공격해서 기절시킨 다음, 소(燒), 작(炸), 증(蒸), 탕(湯) 포(包)라고 하는 필살기로 사용하여 요리를 완성한다는 독특한 형태의 게임이다. 주인공은 어머니의 적이자 중화요리의 정상에 서있는 미미왕을 찾는 요리 대결의 여행을 떠나야 한다.

■아즈부로 재팬 ■5월 28일 ■4,800엔

프로거

81년 아케이드용으로 출시되어 큰 인기를 얻었던 액션 게임 「프로거」가 3D 폴리곤 게임으로 등장한다. 미아가 된 아들 개구리를 찾아 나선다는 오리지널 스테이지 이외에도 점프와 혓바닥 캐치 등의 새로운 액션을 사용하는 8개의 스테이지가 새롭게 추가되었다.

스포츠

■마릴다 ■98년 여름 예정 ■5,800엔

1on1 싱글 바스켓볼

1대1로 농구경기를 펼치는 스트리트 바스켓볼을 게임화한 것으로 격투 게임과 같은 조작 감각으로 드리블, 슛, 훼이크 등의 동작을 부드럽게 할 수 있다. 캐릭터의 디자인은「슬램덩크」의 작가인 이노우에 타케히코씨가 담당하였다.

■유메디아 ■5월 중순 예정 ■4,800엔

터치DE볼

이 게임은 개성적인 8명의 여고생들이 전국대회의 우승을 목표로 도지볼(Dodge Ball) 시합을 벌이는 게임이다. 상대팀의 멤버에게 볼을 맞춰서 전원의 체력이 떨어지면 시합에서 승리하게 된다.

어드벤처

■메디아웍스 ■7월 9일 ■6,800엔

아가씨특급

이 게임은 일본을 종단하는 특급열차 "베가"를 배경으로 여러 여자들과 만남을 그린 어드벤처 게임이다. 플레이어는 열차안의 여자들과 만나 앞으로 정차하게 될 관광지에서 데이트를 즐길 수 있다.

시뮬레이션

■KSS ■6월 25일 ■5,800엔

프로레스 전국전 2 -격투회권-

이 게임은 프로 레슬링 대전투기를 주제로 사상최강의 유술가와 격투가들이 등장하는 레슬링 게임이다. 플레이어는 프로 레슬링의 최강 전설을 지키기 위해서 여러 명의 격투가를 이길 수 있는 프로 레슬러를 육성해야 한다.

■타카라 ■6월 예정 ■5,800엔

에베루즈 스페셜

PC용으로 더 유명한 연애 시뮬레이션 게임으로 전작과 마찬가지로 워랜드의 마법학원 "트리펠즈"가 게임의 배경이다. 전작에서 초등부를 통과한 주인공이 고등부로 편입하는데에서부터 게임이 시작된다.

롤플레잉

■코에이 ■98년 여름 예정

봉신연의

고대 중국이 배경인 역사 판타지 소설 「봉신연의」가 S·RPG로 등장한다. 플레이어는 민중을 돕기 위해서 선계에서 파견된 도사인 태공만이 되어 민중을 통솔하게 된다.

■트윈스 ■4월 29일 ■5,800엔

폭스 정션

이 게임은 다른 차원공간에 빠져서 행방불명이 된 사람들을 찾아다닌다는 내용의 액션 RPG로 플레이어는 스테이지의 어딘가에 있는 전송장치를 사용해서 다른 차원으로 모험을 떠나게 된다.

레이싱

■업스타 ■6월 25일 예정 ■5,800엔

토카 투워링카 챔피언 쉽

유럽에서 큰 인기를 끌고 있는 2리터 4도어의 대량생산 자동차를 소재로 한 레이싱 게임으로 공식 경기에서 사용되는 9곳의 서킷트장을 완벽하게 재현하였다.

ETC

■나인라이브즈 ■98년 여름 예정 ■미정

프린세스 메이커 -GO! GO! 프린세스-

이 게임은 육성 시뮬레이션 게임 「프린세스 메이커」의 주인공들이 활약하는 주사위놀이 타입의 보드 게임이다. 게이머는 왕으로부터 내려진 모험을 완수하기 위해서 왕국 안을 돌아다녀야 한다.

PS 액션 리플레이 코드

※ 8XXX나 3XXX로 시작되지 않는 코드는 모두 사이라 코드입니다.

천주

시나리오 선택

- 리키마루
  30010003 0008
- 아야메
  30010004 0008
- 게임 진행중 아이템 감소 없음
  8003B94C 0000
  8003B94E 0000

- 아이템

명칭	창고의 수	장비 수
수리검	30010010 00xx	3001002E 00xx
삼각못	30010011 00xx	3001002F 00xx
신묘단	30010012 00xx	30010030 00xx
폭탄	30010013 00xx	30010031 00xx
연막탄	30010014 00xx	30010032 00xx
지뢰	30010015 00xx	30010033 00xx
마취경단	30010016 00xx	30010034 00xx
수면제	30010017 00xx	30010035 00xx
오색미	30010018 00xx	30010036 00xx
변신술	30010019 00xx	30010037 00xx
변화술	3001001A 00xx	30010038 00xx
구지호신부	3001001B 00xx	30010039 00xx
신족술	3001001C 00xx	3001003A 00xx
인법영분신	3001001D 00xx	3001003B 00xx
팔방수리검	3001001E 00xx	3001003C 00xx
난자건	3001001F 00xx	3001003D 00xx
인법화염격	30010020 00xx	3001003E 00xx
진시직	30010021 00xx	3001003F 00xx

※ xx : 00~FD(0~253개), FE는 존재하지 않는 것으로 됨

버스트 어 무브

- 모든 캐릭터 선택 가능 & 「로보 Z」스테이지 선택 가능
  8004E068 FFFF
- 「로보 Z」스테이지에서 거대한 2P 로보 Z
  301A3EAD 0001

클럭타워 -고스트 헤드-

- 체력 고정
  800730F8 0003
- 체력 감소 없음
  8008983C 0000
- 탄약수 고정
  80073034 0005
  800DA582 0005
  800DB5E2 0005
- 탄약수 감소 없음
  8008A002 8C62

부시도 블레이드 2

- 모든 캐릭터 선택 가능
  80107798 F3FF
  3010779A 003F
- 모든 무기 선택 가능
  D01034D8 1000
  300A32B8 0000
  D01034D8 4000
  300A32B8 0005
  D01034DA 1000
  300A32BA 0000
  D01034DA 4000

데드 오어 얼라이브

- 체력
  30093860 00C8(1P)
  300938B8 00C8(2P)
- 옵션 코드
  플레이 시간 00:00:00
  80092B88 0000
  80092B8A 0000
  플레이 시간 99:59:59
  80092B88 7E3F
  80092B8A 0005
- 레이도우, 아야네 선택 가능
  80092900 0101
- 모든 복장
  80092BBC 0E05
  80092BBE 0505
  80092BC0 050E
  80092BC2 0E05
  80092BC4 0E03
  30092BC6 0005
- 추가 설정
  30092913 007F
  30092914 0003
- 추가 포인트 전부 사용
  30092BC8 0001
  30092BCA 0001
  30092BCC 0001
  30092BCE 0001
  30092BD0 0001
  30092BD2 0001
  30092BD4 0001
  30092BD6 0001
  30092BD8 0001
  30092BDA 0001
  30092BDC 0001
- 무조건 승리(셀렉트 키)
  D008E010 0100
  300938B8 0000
  D008E018 0100
  30093860 0000
- 토너먼트&타임어택 스테이지 선택
  30085A9A 000x
  (x는 0~A회제)

X-맨 vs 스트리트 파이터 EX 에디션

- 체력(1P)
  80042B6C 0090
- 체력(2P)
  80042EB4 0090
- 체력 최대치(1P)
  80042B74 0090
- 체력 최대치(2P)
  80042EBC 0090
- 콤보 게이지(1P)
  30042B70 0003
- 콤보 게이지(2P)
  30042EB8 0003
- 체력 회복율
  80075338 000x

G·O·D pure

- 돈 최대
  800E31E0 423F
  300E31E2 000F
- 1회 전투에서 레벨 최대
  800E2FB8 E0FF
  800E2FBA 05F5
- 1회 전투에서 입수하는 코스모 스톤 최대
  800E3102 03E7
- 적 졸병 출현하지 않음
  800E30FE 0000

스테이터스

첫 번째 플레이어

- 레벨
  1011627E 00xx
- 현재 HP
  1011627A 270F
- 최대 HP
  10116280 270F
- 현재 MP
  1011627C 270F
- 최대 MP
  10116282 270F
- 힘
  10116284 03E7
- 민첩성
  10116286 03E7
- 수비력
  10116288 03E7
- 정신
  1011628A 03E7

※ 나머지 캐릭터는 84바이트씩 더함

CHEAT CODES FOR PS USER

천주

숨겨진 커맨드

이 게임은 아이템의 갯수가 제한되어 있고 체력 게이지가 쉽게 줄어들기 때문에 게임을 클리어하기가 비교적 어렵다. 그러나 이 커맨드를 입력하면 게임을 보다 쉽게 플레이할 수 있다.

아이템의 수를 증가시킴

역시 아이템 선택화면에서 L2버튼을 누른 상태에서 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △버튼을 누르면 아이템의 수가 하나씩 늘어난다. 하지만 이미 다 써버렸거나 입수하지 못해서 선반 위에 존재하지 않는 아이템은 증가시킬 수 없다.

커맨드를 입력하면 아이템 수가 하나씩 늘어난다

남은 아이템이 99가 되었다

아이템 최대치를 99로 만듦

원래 아이템 선택화면에서 선택할 수 있는 아이템은 총15개로 한정되어 있어서 그 이상은 가져갈 수가 없다. 하지만 이때 L1버튼을 누른 상태에서 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △버튼을 차례대로 누르면 총 99개의 아이템을 선택할 수 있게 된다.

게임 진행중 체력을 회복

게임을 진행하다가 아무 곳에서 스타트 버튼을 눌러 '天誅'라는 글자가 나오면 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △버튼을 누른다. 이렇게 하면 체력이 최대치로 회복된다.

체력이 100으로 회복되었다

모든 스테이지를 선택 가능

임무 선택화면에서 R2를 누른 상태에서 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △버튼을 누르면 모든 스테이지를 선택할 수 있게 된다.

스테이지를 선택할 수 있게 되었다

봄버맨 월드

스테이지 패스워드

이 게임은 메모리 카드에 저장해서 세이브를 하는 것이 아니고 스테이지를 클리어했을 때 나오는 패스워드를 입력하여 세이브를 해야 한다. 이번호에서는 각 스테이지의 패스워드를 소개하기로 한다.

패스워드를 입력해야 스테이지를 선택할 수 있다

	스테이지 1	스테이지 2	스테이지 3	스테이지 4	스테이지 5
에리어	8010	0127	1027	0627	0730
에리어 2	1180	1220	2413	8818	2151
에리어 3	8086	1018	3009	3674	3562
에리어 4	2919	0804	6502	4891	3812
에리어 5	1021	0714	6809	0605	없음

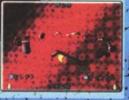
툼레이더 2

모든 장비 장착 커맨드

이 게임의 주인공인 라라의 무기나 아이템 등의 장비를 모두 장착할 수 있는 커맨드가 있다. 우선 백점프를 충분히 할 수 있는 넓은 장소로 이동한 다음, 그곳에서 토치를 사용한다.

그 다음에 R2버튼을 누르면서 ←, →, ←버튼을 입력하고 앞으로 2보 전진한 다음 ↓, ↑ 버튼을 입력하고 뒤로 앞으로 한 걸음씩 이동한다. 그리고 R2버튼을 떼고 그 장소에서 시계 방향으로 3번 회전한 다음, 마지막으로 △버튼으로 권총을 뽑아서 ↓ + □ + ○버튼으로 뒤돌아서 백점프를 한다. 이렇게 하면 모든 장비를 얻을 수 있다.

처음에는 토치를 들고 앞으로 2보 전진한다

마지막으로 몸을 비틀어서 회전 점프한다

모든 장비가 생겼다

블레이즈&블레이드

아이템&돈 증가

최대 4명까지 동시 플레이가 가능한 RPG「블레이즈&블레이드」. 이 게임의 독특한 세이브 시스템을 이용하여 아이템과 돈을 증가시킬 수 있는 방법이 있다.

아이템을 증가시키려면 보물상자 앞이다 보스와 조우하기 전에 세이브를 해둔 다음 아이템을 입수한다. 그 다음에 아이템을 가진 캐릭터만을 세이브하고 게임을 빠져 나온다. 이제 세이브를 해둔 캐릭터 이외의 캐릭터를 선택하여 게임을 시작하면 보물상자, 보스가 다시 나타나기 때문에 또한번 아이템을 얻을 수 있다. 돈도 이와 같은 방법을 사용해서 증가시킬 수 있다.

아이템을 입수하면 세이브를 한다

아이템을 가진 캐릭터만 세이브하고 게임을 빠져나온다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 급단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 급단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

빼앗긴 챔프를 찾기 위해 4일 동안 투쟁했어요!

안녕하세요. 전 아가동산에 처음 글을 띄우는 강상민이라고 합니다. 제가 며칠 전에 겪었던 이야기 하나를 소개하려고 합니다. 챔프가 나오면 날 전 챔프를 사서 학교를 들고 갔습니다. 그리고 2교시(당시 미술시간) 선생님께서 안 오신다고 하길래 전 챔프를 꺼내어 조심스레 볼려는 순간 갑자기 나타나신 가정 선생님(오○씨. 이름을 밝히면 난 죽음)께서 나타나셔서 책을 뺏기고 엄청 맞았습니다. 그리고 교무실로 끌려가서 담임 선생님께도 알밤을 맞았습니다. 그래도 책은 돌려줄 꺼라고 생각했지만 끝까지 돌려주시지 않더군요(흑흑). 그러나 전 정작 4일간 기나긴 투쟁 끝에 받아내고 말았어요. happy! 그리고 그날 밤 전 밤새도록 챔프만 봤습니다. 조금 길죠! 그럼 이만 줄입니다.

선생님께 빼앗긴 챔프를 찾기 위해서 4일간 투쟁(?)을 했다니 상민군은 챔프를 정말로 열렬히 사랑하는 독자인 것 같군요. 하지만 학교에서는 챔프를 보는 것은 그다지 바람직하지 않네요(뭐~ 쉬는 시간에 잠깐 보는 것은 괜찮겠지만…). 제 생각으로는 학교에서는 열심히 공부를 하고 방과후나 휴일에 집에서 혼자 혹은 친구들과 함께 보는 것이 좋겠네요.
그리고 엄청 맞았다는 것이 어느 정도인지는 모르겠지만 가정 선생님이라고 하면 아마 여자 선생님일거라고 생각되는데 그토록 많이 때렸다면 그 여자 선생님은 사랑의 매(?)가 너무 지나치지 않았나 싶네요. 아니면 운이 나쁘게도 그 선생님이 기분이 별로 안 좋았을 때 걸려서 그랬는지도 모르겠네요(이건 완전히 저의 추측!)

어머니와 강아지가 실수로 플스를 껐어요!

안녕하세요 아가박님. 졸업때 사진도 못 보내드리고 죄송합니다. 이번 한 달을 위해 열심히 이것저것을 하면서 보냈어요. 좀 어이없는 사연을 보냅니다. 조금 된 이야기인데 아크 II가 한창 인기일때 저도 당연히 그걸 했지요. 이번에 꼭 I에서 못 끝낸 50층 유적지하 던전을 클리어할 거라고 맹세하고 했어요. 지하 50층에서 초코를 이기고 드디어 올라가는 길에 어머니께서 Said "문호야. 목욕해라". 어라 이러면 안되는데 어쩔 수 없지. 플스를 켜는 채 목욕하고 다시 해야지하고 TV를 껐어요. 근데 오옥~ 어머니께서 플스의 전선이 꽂혀있는 것을 보시고 그것을 뽑으셨어요. 목욕하고 기분좋게 나오니 플스전원이…
그 후에 또다른 탑을 공략하고 있었는데 저희 집 강아지(Name: Tico)가 자기 개껌을 이리저리 던지면서 놀고 있었습니다. 녀석이 반대편으로 개껌을 던지고 다시 달려가서 플스를 뛰어 넘고 개껌을 물었지요. 조금 불안했죠. 그걸 몇 번 반복하더니 플스를 뛰어넘다가 뒷발이 정통으로 플스 전원을 밟았고 TV화면은 검은 색으로… 순식간에 일어난 일이었습니다.
그 황당함 장장 3시간에 걸쳐 레벨업하며 올라왔더니 몇 초만에 꿈이 와르르 무너지더군요. 난 화가 난 나머지 녀석에게 '자이언트 스윙'을 먹인 후 '진 굽첩이백십일식 야오토메'를 먹였더니 그후론 플스 위로 뛰지 않고 한 바퀴 돌아서 가더군요. 지금 그 개는 이사를 오면서 딴 집에 맡겼습니다. 참~ 그때 녀석과 놀던 때면… 정말 좋은 추억이에요.

문호군의 어머니가 설마 플스가 켜져 있다는 것을 알고도 플러그를 빼지는 않았겠지요.
이미 알고 있을지는 모르겠지만, 플스를 고장 없이 오랫동안 쓰려면 장시간동안 플레이하지 않을 때에는 전원을 꺼놓는 편이 좋아요. 아예 플러그를 뽑아놓는다면 더욱 좋겠지요. 목욕을 할 정도의 시간이라면 그전에 미리 세이브를 해두고 전원을 꺼두었다면 아마 그런 불상사(?)가 발생하지 않았을 거예요. 그리고 게임을 플레이할 때는 강아지 티코(국민차 이름하고 똑같네!)를 집밖에서 놀도록 했다면 역시 그런 불상사(?)를 예방할 수 있지 않았을까 싶네요.

슬레이어즈 때문에 팔아버린 플스를 또 샀어요!

안녕하세용~ 플스… 그리고 SS도 같이 소지하고 있는 격투소녀 사쿠라입니다! 방가버영~
제가 4달전 플스를 오빠가 14만원 제가 4만원을 합쳐 샀습니당. 근데 전 그때만 해도 PM3(프린세스 메이커)가 가장 좋았기 때문에 얼렁뚱땅 사버렸죠. 그렇게 3달을 철권, 투신전, 스파를 즐기며 보내다 어느 날 슬레이어즈(スレイヤーズ)를 보게 된 것이죠. 하지만 그건 새턴용… 그래서 오빠를 꼴라서 새턴으로 교환했지만 어 철권 등이 하고 싶은 것입니다.
그리고 3월호를 보고 슬레이어즈가 플스에도 나온단 사실을… 결국은 플스를 새로 구입해서 오빠방엔 플스가 내 방엔 SS가 있습니다. 결국 새턴 살 때도 우리 오빠 돈이 2/3정도 들어갔는데 오빠에게 미안하기도 하고 고맙기도 해서 이렇게 보내요.
"정훈이 오라버니 고마워어~!!"
난 그래도 아직은 플스가 좋아요. 왠지 모르게… 냥냥…
아가박 아찌(?) 그럼 봄바람에 감기 조심하시구영. 담에 또 보내드릴께요~ 빠이~

유리양도 게임을 아주 좋아하는군요. 슬레이어즈를 하기 위해서 전에 팔아버린 플스를 다시 구입하다니…게다가 지금 같은 IMF시대에(IMF라는 말을 너무 많이 들어서 나도 모르게 입에 배어버렸군)아무튼 지난 3월호에 나온 것처럼 유리양이 좋아하는 슬레이어즈 로얄이 플스용으로 나옵니다. 발매 시기는 4월 23일이지만 약간 연기될 가능성도 있어요.
그리고 오빠가 돈을 더 많이 댄 것이 미안하기도 하고 고맙기도 하다고 했는데 유리양의 그 마음만으로 오빠는 만족해 할 거예요. 참! 난 아저씨가 아니고 20살 중반의 젊은 오빠(?)에요 다음에는 꼭 오빠라고 불러 주세요.
제 건강에 대해서 염려해 준 것은 정말 고마워요.
참! 잊어먹을 뻔했는데, 챔프 점수를 차곡차곡 받으면 나중에 그 점수로 선물을 받을 수 있어요.

게임할 때만 아버지가 들어오시는 머피의 법칙

아가동산 교주님께
안녕하세요 아가박님. 전 로봇대전 시리즈의 광적인 팬인 이경욱이라고 합니다. F로 맛을 들인 전 하루라도 로봇대전 시리즈를 안하면 좀이 쑤실 정도죠 F로 엔딩 아닌 엔딩을 보고난 후 전 친구의 플스와 교환하여 (4차S)와 (신슈퍼)를 즐기던 중이었습니다. 그런데 제가 게임을 하던 걸 무척 좋지 않게 보시던 저의 아버지와의 히스테리가 시작된 것입니다. 잘 알지도 못 하시면서 새 게임을 또 샀냐며 마구 야단치시는 우리 아버지! "니가 유치원생이냐? 중3이나 된 녀석이 온통 게임만 하고 있으니". 흑흑~ 전 억울해요. 왜냐하면 제가 게임을 할 땐 1초도 안 늦고 들어오시는 울 아빠… but 공부할 땐 절대로 집에 안 계시는 울 아빠… 세상에 이런 머피의 법칙이 또 있을까요?
P.S 으악~ 또 아버지께서…(게임기를 막 틀려던 중) 앙~ 또 누명쓰겠군. 하고서나 야단 맞으면 덜 억울할텐데.

머피의 법칙이라~ 경욱군의 사연을 들어보니 정말 머피의 법칙이 적용된 것 같기도 하네요. 하지만, 그것은 경욱군이 아버지께서 경욱군이 게임을 하는 것을 싫어한다는 것을 항상 의식하고 있기 때문은 아닐까요? 그리고 슈퍼 로봇대전 시리즈는 잘 모르는 사람이 보면 언듯 보면 유아용(?) 게임을 하고 있는 것처럼 보이잖아요(나도 처음에 그렇게 생각했었음) 그래서 더 화를 내시지 않으셨을까요? 그러니까 다음부터는 아버지가 계실 때는 좀 수준이 있어보이는 게임을 해보는 것이 어떨지….

폐장시간에 온 입장객

♧안준영(서울시 강남구 개포동)
♧이경진(서울시 강북구 수유3동)
♧김성철(서울 금천구 가산동)
♧이문종(의정부시 금오동)
♧조익현(서울시 성동구 금호4가)
♧김지하(경남 창원시 북면)

알 림

아가동산에 사연을 보내주시면 이 동산에서 신나게 놀아 볼 수 있습니다. 단, 게임에 대한 질문이나 게임기 고장 문의는 사절합니다(겜훈장에게 보내세요). 사연이 채택되신 분께는 챔프 점수 1,000점을 드립니다.

서울시 마포구 성수동
324-1 범경빌딩
5층 게임챔프
아가동산 담당자 앞
우)121-160

요즘은 인터넷을 뒤져봐도 쓸만한 새턴용 액플코드는 눈에 띄지 않는다. 이미 중독이 되어 버린 자들이나 액플을 구입하여 그 성능과 파워를 느끼고자 하는 이들 모두에게 곤란한 일이다. SS연구실에서는 2회에 걸쳐 액플코드 찾기 강좌를 실시한다.

액플 코드 만들기(상편)

액션 리플레이란?

게임기 유저중에 액션 리플레이(이하 액플)를 모르는 사람은 거의 없을 터이지만, 노파심에 잠시 짚고 넘어가기로 하겠다(편집부로 보내지는 '액플이 어떤 게임이에요?' 라는 질문은 이제 없어지길 바라며…).

액플은 게임에 존재하는 수많은 변수들을 변화, 고정시키는 장치이다. 그게 무슨 말이냐고 묻고 싶은 사람을 위해서 예를 들어보겠다.

가령 RPG의 경우 플레이 시간의 반 이상을 레벨 올리기에 투자한다. 혹자는 '전투를 통한 레벨 올리기야말로 RPG의 참 맛이다' 라고 말할지 모르지만, 때때로 레벨 올리기는 게임을 포기하게 하는 거대한 장해물이 되기도 한다. 그러한 때에 유용하게 사용할 수 있는 것이 바로 이 액션 리플레이이다.

거의 모든 기종으로 발매되고 있는 액션 리플레이

액플은 중독성?

이미 각기종으로 발매되면서 약간씩의 제품 차별성을 두고 있는 액플. 최근의 새턴용은 파워메모리와 램팩의 기능까지 합쳐진 제품이 발매되고 있기도 하다. 기종별로 혹은 메이커 별로 조금씩 다른 사양을 보이지만 공통적인 사항이 하나 있다. 액플은 게임 밸런스를 사정없이 무너뜨린다는 것과 한번 깊이 맛을 들이면 빠져 나오기 힘들다는 점이다. 게임의 밸런스가 무너지더라도 끝을 보고야 말겠다는, 즉 엔딩만을 보기 위한 게임 플레이를 유도하기도 한다.

액플은 불필요한 존재?

액플을 반대하는 사람들은 이런 의견을 펼친다. '제작사가 공들여 만들어 놓은 게임의 밸런스 조정이 무너진다' 고…. 그러나 때론 밸런스가 엉망인 게임들도 존재하지 않는가? 클리어한 사람이 손꼽힐 정도로 극악의 난이도를 가진 게임이라면? 게임은 어떻게 하던 클리어하고 싶은데 게임할 시간이 너무나 모자란다면?

새턴용은 아니지만 '극악의 난이도를 가진 게임' 하면 이 R-TYPE이 가장 먼저 떠오른다

그런데 요즘 말이죠

새턴사업이 쇠퇴의 길에 있다고 한다. 그 영향인지 많은 타이틀이 발매되고 있음에도 불구하고 통신이나 인터넷에서 새턴용 액플코드가 눈에 띄게 감소했다. 이런 추세로 가다가는 액플 중독자이거나, 시간이 없어 지름길 플레이를 하려는 사람이나, 게임의 또 다른 재미를 느끼려는 사람들 모두 입력할 코드를 몰라 발을 동동 구를 날이 올 듯하다.

공개된 코드가 없다면 우리가 만들자!

요즘은 통신 게시판이나 인터넷을 종일 돌아다녀봐야 원하는 코드를 발견할 수 있는 경우가 극히 드물다. 무슨 일이 있어도 코드를 사용해야겠다는 사람들이여! 목마른 우리가 우물을 팝시다. 이제부터 우물 파는 법에 대한 강의를 시작하도록 하겠다.

준비물

♣컴퓨터와 액플용 프로그램

컴퓨터는 사양에 크게 구애받지 않고 사용할 수 있다. 액플용 프로그램은 도스에서 구동되기 때문에 MS-DOS가 정상적으로 작동하는 컴퓨터라면 OK. 단 컴링크 카드를 꽂을 수 있도록 적

어도 하나의 ISA 혹은 VESA슬롯이 비어 있어야 한다. 그리고 새턴용 액플을 위한 프로그램이 필요한데 이것은 통신이나 인터넷 다텔 웹사이트(www.datel.co.uk)의 새턴 파트에서 다운받도록 하자.

다텔사의 홈페이지

새턴용 액션 리플레이는 본체 위쪽의 슬롯에 장착하도록 되어있다. 주의 할 것은 액플에도 버전이 있다는 것인데, 액플의 버전이 업그레이드되었다고 해서 새 액플을 살 필요는 없다(주변의 사람중에 버전이 다른 액플을 세 개나 가진 사람이 있다). 디스크에 써넣듯 액플 안의 롬의 내용을 바꾸는 것으로 업그레이드를 할 수 있다. 이것을 위해선 컴퓨터와 액플을 연결하는 컴링크라는 장치가 필요하다. 롬라이터를 이용해도 되지만 비교적 저가인 컴링크를 이용하는 편이 개인 유저에겐 좋을 듯하다.

다들 알고 있겠지만 이것이 새턴용 액플이다

컴링크 카드와 케이블

컴링크 카드는 원래 7~10만원 정도의 고가품이었나 요즘은 3만원대에 거래되고 있다. PC와 액플을 연결하기 위한 필수 장비이다. 물론 컴링크 카드와 액플을 연결시킬 케이블 역시 필수이다. 케이블은 보통 카드와 함께 판매하고 있지만 따로 구입할 경우엔 외장모뎀에 일반적으로 사용되는 25핀 TO 25핀 케이블을 구입하도록 하자. 주의할 점은 케이블의 길이는 짧을수록 좋다는 점이다. 케이블의 길이가 너무 길면 액플과의 통신이 제대로 이루어지지 않는 경우가 있으니 주의하자.

다텔사의 PC 컴 LINK 카드

설치

먼저 PC에 컴링크 카드를 꽂는다. 슬롯에 단단히 꽂혔는가를 확인하자. 액플 역시 새턴에 셋팅하자. 그 다음 케이블로 둘 사이를 이어준다. 이것으로 하드웨어적인 설치는 끝이다. 다음은 다운받은(DATEL 웹사이트 경우 현재 1.94버전의 SAT_COMM.ZIP 가 등록되어 있다 139,937 byte) 압축파일을 적당한 디렉토리에 푸는 것으로 소프트웨어의 설치를 하자.

컴링크 시스템 가동

액플이 너무 구버전이라 업그레이드를 하려는 사람은 upgrade.bat를 이용하자. 중요한 것은 컴링크 카드의 셋팅을 확인하는 것인데, 이 점퍼 셋팅의 IRQ값을 프로그램에서도 똑같이 맞춰 주어야 한다. 그렇지 않으면 컴퓨터와 액플 사이의 통신이 이루어지지 않으니 주의하자. 셋팅을 마쳤다면 그 다음은 1번 항목을 선택. 액플을 업그레이드 하도록 하자. 업그레이드가 성공하였다면 통신이 완벽하게 이루어지고 있다는 증거이다.

UPGRADE.BAT의 실행화면. 두 번째 항목이 IRQ 셋팅을 조정하는 항목이다.

자신의 점퍼설정 모양을 기억해 두었다가 똑같은 모양을 고르도록

우리의 진짜 목적인 코드 찾기에 이용되는 파일은 'ACTION.EXE'라는 파일이다. 한 항목씩 알아보도록 하자. 우선 5번은 앞서 말한 IRQ 셋팅에 관한 항목이다 자신의 점퍼와 똑같은 모양의 보기를 고르자. 3, 4 번은 메모리와 세이브에 관한 항목이다. 새턴의 메모리에 있는 내용을 전송하거나 PC에 저장해주었던 내용을 전송 받을 수 있다. 무척 강력한 기능이나, 이에 관한 자세한 설명은 다음 기회에 하기로 하겠다.

코드를 찾는 주무대가 되는 것이 바로 1번 메뉴이다. 그리고 찾아낸 코드를 일목요연하게 보여주는 것이 2번 메뉴의 기능이다.

ACTION.EXE 의 실행화면

코드찾기의 원리

메인 메뉴에서 1번을 선택하면 서브메뉴로 들어가게 되는데 각 문장 속에는 노랗게 표시된 글자가 보일 것이다. 그 노란 글자는 마치 단축키와 같은 작용을 하게 된다. 즉 노란색 글씨하나 하나가 커맨드로 작용하게 된다.

먼저 액플 코드 찾기의 기본에 관해 간단히 설명하기로 하겠다. 게임에는 수많은, RPG의 경우 HP, MP, 아이템의 갯수 등 수시로 그 수치가 변하는 변수들이 존재한다. 액플코드 찾기의 기본원리는 그 변수들의 변화를 찾아내는 것이다. 즉 초기에 기준값을 검색한 뒤, 약간의 상태 변화를 주고 다시 한번 검색을 행하여 변경된 수치중에서 자신이 원하는 값을 찾아내는 것이다.

다소 어려울 것 같으니 다시 한번 예를 들어보자. HP가 1000인 캐릭터가 있다. 먼저 기준이 되는 값이 있어야 하니 코드를 검색을 한번 실시하자. 게임 속의 수많은 변수를 컴퓨터가 검색하게 될 것이다. 이것이 기준수치가 되는 샘플의 작용을 한다.

그 다음 적과의 전투 등을 통해 HP를 조금 줄인다. 그리고 나서 먼저의 기준수치보다 줄어든 값을 검색한다(단축키 중 L 키). 즉 여러가지의 변수중 기준치보다 줄어든 값만을 찾아낸 것이다. 이것을 몇 번 반복하면 자신이 원하는 HP값에 관한 번지를 찾을 수 있을 것이다. 반대로 회복약을 통해 HP를 늘려가면서 사용할 수도 있으며, 회복과 전투를 적절히 섞어가며 찾아내는 등 여러 가지로 응용해볼 수도 있을 것이다. 경우의 수가 만족할 만큼 줄어들었으면 F키나 ESC키를 눌러 한 메뉴 위로 올라온다. 메뉴에서 2 번을 선택하면 지금 찾아낸 코드들이 일목요연하게 표시된다. 그 중에 HP에 관한 항목을 찾아내는 것은 어렵지 않을 것이다. 찾아낸 코드를 적절히 입력하여 사용해 보자.

노란색으로 표시된 글씨가 커맨드의 단축키에 해당한다

지면관계상 이번호에는 액플코드 찾기의 개론과 간단한 예로 설명하였다. 다음호에는 직접 한 게임을 선정하여 개조하는 '실습편'을 다뤄보기로 하겠다.

기나긴 전설의 끝

랑그릿사 V

우르시하라 사토시의 멋진 캐릭터 디자인부터가 인상적인 랑그릿사 시리즈. 랑그릿사의 최신작이자 최종작이 될 랑그릿사 5편이 등장한다. 전작에서는 볼 수 없었던 것들이 다수 추가되었다는데, 과연 어떠한 것들인지 함께 살펴보도록 하자.

▶제작사: 메사이아　▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 8월 예정　▶발매가 : 6,800엔

아쉬움과 기대의 랑그릿사 V

이야기의 무대는 4의 후반부와 겹쳐진다. 랑그릿사의 팬이라면 알겠지만 이것은 시리즈가 나오는 동안 한번도 없었던 일이다. 적어도 몇 세대 길게는 몇 백년 정도의 세월이 흐른 뒤에 스토리가 펼쳐지던 지난 시리즈들에 반해, 5는 바로 앞의 작품 4에서 스토리를 이어 받고 있다. 동일한 시대에 이야기가 진행되고 있는 만큼 등장인물도 상당부분 재등장할 것으로 보인다. 그렇다면 4편을 클리어하고 봤던 엔딩은 엔딩이 아니라는 말!?

IV의 중반부는 이벤트 식으로 재등장한다. 스토리의 이해를 돕는데 많은 도움을 줄 것이다

그렇다면 IV의 캐릭터들과의 만남도 이루어질까?

시스템 버전업

IV에서도 사용되었던 JPS(행동순위 표시)시스템이 '행동 미터'라는 새로운 추가사항을 가지고 돌아왔다. 이 것은 한 부대의 행동 가능량을 미터(게이지)로 표시하는 방식으로 게이지의 양만큼 이동과 공격 마법을 사용할 수 있는 시스템이다. 또한 지휘관별 지휘가능 범위를 확인하는 데에도 유용하게 사용할 수 있다.

○ 이동범위표시에도 개량이 가해졌다. 이동 후 공격이 가능한 범위와 이동만이 가능한 범위가 다른 색으로 표시된다

○ 게이지는 두가지 색으로 나누어져 있다. 빨간 것은 공격시 소모되고 노란 부분은 이동시에 소모된다

등장인물

시그마

1,2에 이어 또다시 등장하는 빨강머리 주인공이다. 이전 작품의 주인공들에 비해 무표정하고 연약해 보인다. 전편(랑그릿사 IV)의 적인 기자로프에 의해서 만들어진 '인조병'이다. 과거의 기억도 없고 사회에 대한 지식도 없는 백지와 같은 상태. 또한 어떠한 능력을 가지고 있는지도 불분명하다.

람다에게 많은 것을 의존하고 있는 듯하다

브렌다

여성만의 용병단의 단장을 맡고 있다. 책임감과 통솔력을 겸비한 여장부. 주인공들에게 무언가 목적을 가지고서 접근한다.

람다

이름으로 알 수 있듯 시그마와 같은 인조병. 마법능력을 대폭 증강시키는 실험에 의해 엄청난 지식을 가지게 되었지만 그림에서도 알 수 있듯 감정이 메말라 있는 느낌을 준다.

차가운 표정과 차가운 말투, 하지만 어딘가 모르게 매력적

크라렛

전설의 마도사인 제시카를 찾아 엘사리아 대륙에서 이곳으로 찾아왔다. 정의감은 강하나 제멋대로인 구석도 가지고 있다.

플레이 환경 개선

가장 눈에 띄는 부분은 전작보다 로딩속도가 크게 줄었다는 점이다. 플레이하는 입장으로서는 즐거운 일이 아닐 수 없다. 그리고 물품구입시의 상점에도 변화가 생겼다. 마지막으로 일일이 매뉴얼을 들추지 않아도 될 헬프 기능의 개선이다. 이 두가지는 플레이 자체에 큰 영향을 미치지는 않겠지만 플레이어의 만족을 위한 제작사측의 배려라는 측면으로 보면 좋을 것이다.

상점에는 점원이 등장한다. 커맨드만 등장하던 때보다 보기엔 좋다

적시 적소에서 도움말 기능을 이용하면 좀더 쉽게 플레이할 수 있다

그래픽 강화

전작에서도 많은 평가를 받은 부분이 이 그래픽이다. V에서는 여기에 한층 더 정성을 쏟아 전작 이상의 그래픽을 선보인다. 전투시의 유니트 캐릭터의 크기부터 대화시 배경그림까지 그 수준을 한층 높였다.

캐릭터는 물론이거니와 배경의 그림도 대폭 강화되었다

유니트의 크기와 박진감은 비례관계

전투장면도 파워업!

전투장면에 있어서 마법효과나 공격의 연출도 한층 세련되고 멋지게 바뀌었다. 게다가 상대하는 적에 따라서 아군 유니트의 행동도 변화한다. 그 베리에이션의 풍부함은 독자들을 한층 더 깊게 감동시킬 것이다.

병사를 섞어서 고용

메가 드라이브(슈퍼 알라딘 보이)때의 2를 제외한 지금까지의 시리즈에서는 한 지휘관이 고용할 수 있는 용병의 종류는 한가지뿐이었다. 적들이 다양한 종류의 병사로 다양한 전략을 펴며 공격해 올 때 우리쪽은 그렇지 못했다는 것. 그러나 V에서는 용병을 섞어서 고용하는 것이 가능해졌다.

적절한 멤버구성으로 승리를

그렇다고 자유롭게 혼합가능한 것은 아니고 최대 두 종류의 용병을 혼합 고용하는 것이 가능하다. 적들에 따라서, 혹은 자신이 행하고자하는 전술에 따라서 적절하게 용병을 고용한다면 전투가 한층 쉬워지지 않을까?

SEGA SATURN

알프레드
연방왕국의 레이놀즈지방 영주인 록웰 가문의 차남이다. 여자처럼 보이는 외모처럼 연약하고 쉽게 남에게 휩쓸려 버리는 성격의 소유자이다. 아버지의 병을 고칠 약을 찾기 위해 여행하고 있다.

알빈스
알프레드의 형. 대단한 야심과 비뚤어진 성격을 가지고 있다. 그 야망이 거대한 혼란을 일으키는 불씨가 된다.

오메가
기자로프에 의해서 만들어진 세 번째의 인조병. 그 밖의 사항은 전혀 알려진 바가 없다.

레인폴스
연방왕국 중, 슈폴지방의 영주이다. 기자로프의 미도연구소 침공을 주도하기도 한다. 무슨 이유에선지 인조병들을 잡으려하고 있다. 악마성 드라큘라에 나올 듯한 모습이다.

비라쥬
차갑고 심각한 수수께끼의 인물. 브렌디와 무언가 관련이 있는 듯, 그녀에게 주인공들에게 접근하도록 지시한다.

이 부분은 어떻게?

아무래도 신경쓰이는 것이 4에서 자취를 감추었던 오프닝 에니메이션이다. 기쁘게도 사라졌었던 오프닝 에니메이션이 돌아왔다. 어떤 내용인지 어느 정도의 수준인지는 아직 미공개상태이다. 기대되는 부분이다.

5에서는 어떤 오프닝 에니메이션이 준비되어 있을까? 사진은 II의 것

© 1998 Masaya

슈퍼 로봇대전 사상 최대가 될 최후 전투가 지금 막을 올린다

슈퍼 로봇 대전 F -완결편-

이제 며칠 안남았다. 발매일이 임박해 옴에 따라 속속들이 새로운 시스템과 신 캐릭터 그리고 맵 등이 공개된다. 이번에는 새로 등장하는 유니트와 확정된 「완결편」의 5대 시스템, 그리고 맵을 공개 함으로서 더 이상이 「완결편」에 대한 궁금증이 없도록 해 주겠다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: 시뮬레이션RPG
▶발매일: 4월 23일 ▶발매가: 6800엔

SEGA SATURN

이것이 확정된 5가지 시스템이다

이전에도 시스템에 대해 언급했지만 「완결편」의 시스템은 「F」를 기본으로 하고 있다. 전작을 플레이해본 사람은 쉽게「완결편」의 시스템에 적응하겠지만, 세부적으로 퀄리티 업이나 플레이 어빌리티의 상승으로 처음 즐기는 유저들이 쉽게 적응하지 못할 것 같은 노파심에 발매 전 마지막 체크를 해보기로 한다.

1 인터페이스의 개조

언젠가부터 매뉴얼로 반격방법을 선택하는 것에서 자동적으로 반격을 개시하는 것으로 바뀌었다. 이제는 회화신에도 변화가 온다. 대화하는 순서에 따라 화면의 캐릭터가 하얗게 빛난다.

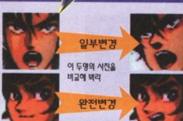
이렇게 바뀌었습니다

2 맵병기에도 목소리가 들어간다

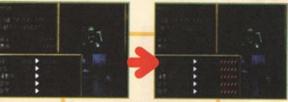
목소리를 들려주고 싶어

이번에는 맵병기를 사용할 때 캐릭터의 목소리가 들어간다. 「슈퍼로봇대전 EX」 때 화면을 가르던 맵병기가 엇그제 같았는데, 이제 맵병기에 캐릭터의 목소리가 들어가다니….

3 그래픽 추가와 변경

캐릭터의 얼굴도 일부 변경되었다. 마징가의 코우지와 단쿠가의 후지와라가 대폭 변경되었다. 사실 이 두명은 주연급 캐릭터이기도 하지만….

4 「완결편」에서 스타트는 이렇게 한다

「완결편」부터 플레이하는 사람은 「F」와 같이 최초의 주인공 캐릭터를 작성한다.

작성하게 되면 일정량의 소지금과 강화파츠를 주는데 그 소지금과 강화 파츠를 가지고 자신이 좋아하는 유니트를 개조해 보자.

자크도 쓸만한데!

5 이전과는 다르게 10번이나 개조할 수 있다

「F」와는 달리 「완결편」에서는 10단계까지 개조가 가능하다. 전작에 비해 5단계나 늘어났다. 좀 더 세부적으로 유니트를 개조할 수 있어 재미가 2배가 될 것이다.

옛날엔 이랬다

발시오네 R과 류네가 등장한다

「슈퍼 로봇대전 EX」에 등장했던 발시오네가 「완결편」에 그 모습을 드러낸다. 아직 자세한 것은 밝혀지지 않았지만 발시오네의 사이코 블라스터의 작열이 지금부터 기대된다.

발시오네의 공격

사이버스터의 사이프랏슈가 부활하는 것인가?

「완결편」의 시나리오

맵 공개 1 제 38화 자비가의 망령

악시즈에 나타난 거대항모 「드로스」

항모 드로스가 얼마나 강하길래?

프롤로그 : 악시스에 접근하는 거대한 그림자

이 플랫서의 정체는?

기렌 · 키시리아 · 드즐… 자비가의 3형제 등장

자비가의 3형제

에필로그 : DC의 실권은 기렌…

DC 총사령관 기렌이 살아있었다. DC의 실권은 하만에서 기렌으로…

기렌은 도대체 어디서 무엇을 …나?

맵 공개 2 제 39화 가라스의 왕국

티탄즈, 생크킹덤을 공격!!

론드벨 대 자미이칸

프롤로그 : 깊어가는 수수께끼

진짜 미네바인가?

그리고 기렌은 움직이기 시작했다.

냉철주의자 기렌 일어나라 국민이여!

악시즈에서 드즐과 미네바가 만나고 있다. 그때…

이놈들은 싸우고 있었다

에필로그 : 결말

이 일을 예견하려면 조금 시간이 걸릴 듯…

© 1998 BANPRESTO

발전은 순식간에 이루어진다

샤이닝 포스 3 -시나리오 2-

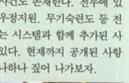
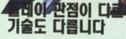
지난호에 이어서 시나리오 2의 추가 공개화면을 싣는다. 모두들 시나리오 1 -왕도의 거신-은 클리어했는지? 시나리오 1을 플레이하지 않았다면 이 많은 시스템의 추가, 수정 부분을 느낄 수 없으니 그것은 너무나 섭섭한 일! 2와의 연계성을 고려해서라도 '왕도의 거신'은 꼭 플레이해 두자. 자! '시나리오 2'의 추가정보이다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: SRPG
▶발매일: 봄(예정) ▶발매가 :4,800엔

시나리오 2는 새롭다!

지난호에도 밝힌 바와 같이 시나리오 2는 공화국이 아닌 제국측의 관점에서 게임이 진행된다. 시대는 지난 시나리오의 시대와 같지만 시점과 모험의 목적은 전혀 다르다. 따라서 전작과 겹치는 사건도, 전혀 모르던 사건도 존재한다. 전투에 있어서도 우정지원, 무기숙련도 등 전작을 잇는 시스템과 함께 추가된 사항들이 있다. 현재까지 공개된 사항들을 하나하나 짚어 나가보자.

시나리오 2의 오프닝이다. 고화질연결?

플레이 관점이 다르면 기술도 다릅니다

전작에서도 고대 기술을 이용한 해상도시와 기관차가 선보인 바 있다. 2에서는 전작에 등장하지 않았던(인[illegible] 해 어렴풋이 그 존재가 암시되기는 했지만…) 새로운 이동수단들이 등장할 것으로 보인다. 여기서 소개하는 것은 이동수단으로 사용하게 될 배와 전차이다.

배

바다에서의 전투가 있을 것이라는 정보는 지난호에도 밝힌 바 있다. 그것을 더욱 확실히 입증시켜주는 자료가 바로 이 배이다. 이 배를 타고 대륙간의 이동을 하게 될 것인가?

○ 시나리오 1 중, 메디온이 배에 관한 언급을 한다

전차

지난호에도 언급했던 바와 같이 육상을 달리는 거대한 전차가 등장한다. 그 규모로 볼 때 시나리오 1의 기관차를 생각하게 하는데, 이 정도의 규모라면 전차 위에서의 전투도 가능할 것으로 보인다. 문이 있는 것으로 보아서는 안에 휴식을 취하거나 상점이 존재할 지도 모를 일이다(FF시리즈의 마도선처럼).

○ 한마디로 '크다'
○ 이것은 시나리오 1에 등장한 기관차

주인공들의 활동 무대

시나리오 1에서도 메디온 팀과 몇 번인가 만나게 되는데 서로의 진행방향이 전혀 달랐던 것은 기억하고 있을 것이다. 시나리오 1에서 대륙의 안쪽을 향해 여행하던 신비오스 팀과는 다르게 메디오스는 바다를 향하고 있었다. 시나리오 1과 같은 지역을 여행하기도 하고 전혀 새로운 지역을 여행하는 일도 있다. 아래의 사진들은 시나리오 2에서 보여지는 여러 마을의 모습이다.

같은 지역이라도 시나리오가 바뀌면서 그래픽이 대폭적으로 개선되었다.

고대의 신비를 간직한 건축물

시나리오 1에서 등장한 성지 엘베셈을 기억하는가 이 건축물의 구조도 그것과 많이 닮아 있는 것을 알 수 있다. 그림중 보이는 초록색 불은 뭔가 심상치 않은 분위기를 가지고 있다.

성지인 만큼 주인공에게 힘을 줄 것인가? 아니면 주인공을 노리는 악한 세력의 본거지?

번개?! 침입자를 향한 공격일까?

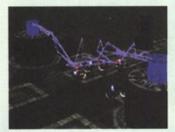
녹색 불꽃은 과연…

시나리오 1에도 등장한 성지 바란드

이것은 시나리오 1에 등장한 바란드의 영주 티라니의 등장장면이다. 불행히도 그는 시나리오 2에서는 더 이상 영주가 아니다. 자신의 영지내의 반란을 진압하러 자리를 비운사이 제국이 바란드를 탈취해 버렸다.

아나펙트 마을

시나리오 1에 등장한 조인족 소년 제로가 언급한 적이 있는 마을. 이곳의 사람들은 마치 정크족들처럼 배위에 거주하고 있으며 그 사이사이를 다리가 연결하고 있다. 겉보기부터 아주 평화로운 어촌마을이지만 전란은 이런 평화를 가만 내버려두지 않는다.

단순한 집의 구조나 바다의 풍경이 평화로운 마을임을 알 수 있게 한다

바란드

바란드 마을하면 떠오르는 것이 물의 이미지이다. 곳곳에 수도 시설로 보이는 인공천이 흐르고 있는 것을 시작으로 항구가 있다는 것까지. 바란드와 성지와의 바닷물이 없어지는 때, 성지 엘베셈으로의 길은 열린다.

마치 작은 섬을 다리로 연결한 듯한 구조

대포

메디온 일행이 적의 배를 탈취하려는 장면에서 적함에 장치된 대포가 발사된다. 새로 등장하는 장거리 무기 대포는 어느 정도의 위력을 가지고 있을까?

○ 포탄의 폭발장면

○ 대포의 발사장면이다. 화면으로 보면 적들의 무기인 것으로 보이지만 플레이어 쪽에서도 사용가능할까?

전투중의 대화?!

시나리오 1에서도 특별한 적과 대화하는 경우는 있었지만, 시나리오 2의 메디온에게는 말하다(話す)라는 커맨드가 기본적으로 주어져 있는 듯이 보인다. 특별한 적이 아닌 조무라기 캐릭터들과도 대화를 하여 우리편으로 끌어들일 수 있다는 말일까? 왕자는 역시 달라도 뭔가 다르다.

○전편에서도 적과의 대화는 존재 했지만 그것은 특별상황

○ 적과의 대화를 통해 무엇을 얻을 수 있을 것인지

숲속

인간이라기 보다는 요정에 가까운 엘프나 드워프들은 RPG의 설정상 숲속 등 자연이 가까운 곳에서 생활하고 있다. 샤이닝 포스 시나리오 2도 예외는 아니다. 아마도 이야기 초반에 등장할 것으로 보이는 이 마을은, 플레이어측 캐릭터인 신테시스, 우류드와 관련이 있지 않을까 생각된다.

엘프나 드워프의 마을로 보이는 숲속의 마을

© 1998 SEGA

팬들에게 선사한다

그랜디아 -디지털 뮤지엄-

작년말 발매하여 많은 새턴인들에게 즐거움을 안겨준 <그랜디아>의 세계를 한 번 더 맛보자. 미니게임과 디지털 설정자료, 그리고 세계관에까지 이르기까지 다양한 볼거리 읽을거리를 제공해 줄 것이 기대되는 <그랜디아 -디지털 뮤지엄->의 정보이다.

▶제작사: 게임아츠 ▶장 르: 디지털 뮤지엄
▶발매일: 5월 28일 ▶발매가 : 3,500엔

그랜디아의 세계를 한번 더 맛보자!

소프트의 제목에서 느낄 수 있듯이 이 소프트 안에는 여러 가지 그랜디아의 자료가 담겨져 있다. 신화의 도시 아렌토(후반부의 무대였던)의 박물관에 그랜디아에 관한 자료가 보존되어있다는 설정이다. 박물관 안에는 5개의 방과 여러 가지 장치가 마련되어 있다. 조금씩 살펴나가 보자.

박물관 안에는 잠겨져 있는 문도 있다

제목은 '그랜디아 박물관도 만들자' 입니다

처음에는 박물관이라는 거창한 이름에 걸맞지 않게 전시물이 너무나 모자란다. 게이머는 전시물의 수를 늘리기 위해 던전을 돌아다니며 아이템을 수집해야 한다. 그 아이템을 박물관에 기증하면 전시물의 수가 늘어나게 되는 것이다. 훌륭한 박물관을 만들기 위해서는 부단한 노력이 필요하다.

○ 또 던전이란 말인가… 그러나 멋진 박물관을 위해서라면!

자료실

이곳에서는 캐릭터 혹은 몬스터의 디지털 설정자료와 세계관 설정 등을 열람할 수 있다. 그랜디아의 전체 CG를 감상할 수 있는 것은 아니고 그 중에서 엄선된 96매의 자료가 수록되어 있다.

이 곳의 자료들도 던전에서 구해와야 하는 것일까?

이것이 아렌토 박물관!

앞서 말한 바와 같이 아렌토 박물관은 크게 5개의 공간으로 나뉘어져 있다. 세계관과 디지털 설정 자료를 감상할 수 있는 자료실, 대화 윈도에 사용된 캐릭터의 다양한 얼굴표정을 감상할 수 있는 영사실, 몬스터의 자료를 열람할 수 있는 도서관 등 여러 가지 자료와 미니게임과 기타자료 등이 준비되어 있다. 그리고 아이템 수집을 위한 던전에 이르기까지…. 즐길 수 있는 것들은 보여지는 것보다 많다는 사실!

박물관 내에는 세이브 포인트, 안내인, 상점 등 별의 별것이 다 존재한다. 처음에는 들어가지 못하는 방들도 있다고 한다. 어 경우에는 던전 안에서 열쇠를 찾아내야 한다. '박물관은 작은 세계와도 같다.' 라고 누군가가 말했다…던가?

영사실

대화 윈도에 나타나는 얼굴표정이 다양한 것도 그랜디아의 특징의 하나이다. 그 다양한 표정들을 일목요연하게 감상할 수 있는 방이 바로 이 영사실이다. 던전에서 필름을 입수한 뒤 영사기에서 재생시킬 수 있게 되어 있다. 그런데 영사기치고는 너무 덩치가 큰 거 아닌가?

○ 캐릭터들의 다양한 표정
○ 두 면의 벽을 가득 채우는 영사기가 할 수 있는 일은 단지 필름의 재생 뿐

도서관

〈그랜디아〉 발매 전에 혹은 동시에 발매되었더라면 좋았을 걸… 하는 생각이 들게 하는 방이다. 게임 중에 등장하는 각 몬스터의 이름, 출현 위치와 HP 특수능력 등 세세한 설정을 확인할 수 있다. 이 몬스터 데이터베이스를 이용하여 플레이하면 플레이 시간을 조금은 줄일 수 있지 않을까?

○ 좀 일찍 나왔었다면 공략이 더 쉬웠을 텐데…

○ 방대한 서적의 분량에 놀란다

극장

라디오 드라마로 듣는 〈그랜디아〉의 에피소드는 어떤 분위기일까? 내용은 아직 미정이지만

그랜디아의 세계를 깊이 이해하는데 많은 도움을 줄 것으로 보인다.

세이브 데이터의 방

이 방이야말로 이 소프트의 백미이자 아렌토 박물관의 정수이다. 조그마한 방안에 놓여 있는 화이트 새턴. 놀랍게도 이 방에는 그랜디아의 다수의 명장면 직전의 세이브데이터들이 존재하고 있다. 다시 말해 이 장면 저 장면의 무수한 세이브 데이터를 다시 플레이하지 않고서도 얻을 수 있게 된 것이다.

보아라! 화이트 새턴의 모습을!

유기장

몬스터 데이터베이스도 좋고 여러 가지 자료들을 감상하는 것도 좋지만 역시 게임에는 '잔재미'라는 것이 있어야 하는 법이다. 그 잔재미를 위해서 박물관 내에는 유기장, 즉 미니게임을 즐길 수 있는 공간이 마련되어 있다. 그중 〈그랜디아〉에서도 선을 보였었던 '갑판청소'와 '그랜디아배-빨리 먹기 대회'를 소개한다.

기억하는가? 손가락에 물집 잡히도록 버튼을 연타하던 그때를… 그래서 얻었던 35G를?

'그랜디아배-빨리 먹기 대회'는 말 그대로 빨리 먹는 자가 승리하는 대회이다. 두 캐릭터가 경쟁을 하게 되는데 서로 상대방의 식사를 방해해 가면서 내 몫을 먹어치워야 한다. 먹는 일을 방해하는 것은 상대 캐릭터뿐이 아니다. 공중에서 갑자기 덤벼드는 '방해 캐릭터'의 몹쓸 짓에도 신경을 써가며 재빠르게 정해진 양을 먹어치워야 한다. 체하지나 않을지…

우선 캐릭터를 선택

○ 공격을 당하면 잠시동안 식사를 할 수가 없다

○ 방해캐릭터의 공격을 받으면 그때 먹고 있던 그릇은 무효가 된다

○ 승리를 위해서는 먹어야 한다. 멋지지 않은가? 승리 자막! …

○ 완벽한 던전의 공략을 향해

○ 사진은 그랜디아 본편의 던전이다. 던전시스템 자체의 개량이 있을지도 모를 일

충실한 던전 공략= 훌륭한 박물관

몇 번이고 말한 바와 같이 이 멋진 요소들을 처음부터 즐길 수 있는 것이 아니다. 무수한 함정과 미로를 헤매며 전시물 후보를 찾아내야 한다. 훌륭한 박물관을 위해서는 구석구석까지 빠뜨리지 않고 돌아다니는 충실한 공략이 필요하다. 당연한 일이겠지만 그랜디아의 던전이 아닌 새로운 던전이 준비되어 있다. 현재 박물관에서 던전으로 공간이동을 하는 것으로 설정되어 있으며, 어느 정도의 크기인지, 몇 개의 던전이 준비되어 있는지는 아직 미정이다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN

© 1998 GAME ARTS/ESP

대전으로 더욱 뜨겁게

건 그리폰 2

4월 23일이면 세상에 그 발을 내 딛게 되는 건그리폰 2! 단순히 기대작이라는 말만으로는 표현하지못할 정도의 재미를 안겨줄 것으로 예상된다. 이번호에서는 건그리폰 2의 최대 매력으로 손꼽히는 대전플레이에 관한 설명을 싣는다. 중요체크!

▶제작사: 게임아츠/ESP ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 4월 23일 ▶발매가 :8,500엔(대전케이블 포함)

두근두근 건그리폰 VS 모드!

건그리폰은 변했다. 발전했다. 그런 중에서 가장 놀라운 진보는 두말할나위 없이 대전 모드가 아닐지… 먼저 두 대의 디스플레이(HMD를 권하고 싶지만 가격이 비싸므로…)와 두 대의 새턴세트. 그리고 '건그리폰 2'가 두 장 필요하다. 가장 중요한 것은 사람이 두 사람 이상이어야 한다는 것. 한 사람일 경우에는 통신대전이 불가능하므로 주의! 세 사람일 경우에는 플레이하지 않는 한사람은 응원을 해도 무방하다.

대전 모드를 즐기는 모습. 실제로 이렇게 모니터를 붙이고 하면 컨닝하듯이 기웃을 부린다. 권하고 싶지 않은 형태

규칙을 알아야 헤메지 않는다

대전케이블을 사용하여 플레이할 때에 두 사람이 협력플레이를 하는 모드도 존재한다. 하지만 진정한 게이머라면 상대와의 심리전의 묘한 쾌감을 선사하는 쌍방 대전 모드를 선택하자. VS 모드에 돌입하기 전에 규칙을 숙지해 두자. 건 그리폰의 세계는 마구잡이식 싸움이 아닌 전략과 전술의 세계이므로….

게임의 규칙

리얼 타임 턴 방식

양 플레이어는 공격과 방어를 번갈아가며 하게 된다. 즉 리얼타임 턴제를 채택하고 있는데, 800카운트(실제 시간으로 40초간)동안 자신의 턴이 주어지게 된다. 턴이 지나면 방어측과 공격측이 자동적으로 전환되게 되어 서로의 역할이 뒤바뀌게 되는 것이다. 자신의 공격시간동안 적을 쫓아가다가 적을 잡으려는 순간 시간이 뒤바뀌어버리는 경우가 없도록 주의하자. 방어측은 기본적으로 공격할 수 없으나 지원공격은 가능하다.

패배조건

머신이 파괴당하면 당연히 패배. 승부가 나지 않았을 때에는 대미지를 많이 입은 쪽이 패배. 그리고 전투제한구역을 벗어나도 패배가 선언된다.

사이드 체인지

이것이야 말로 역전의 일격을 가능하게 하는 훌륭한 시스템이다. 앞서 말한 카운트가 600을 넘어섰을 때 방어측의 플레이어가 공격측 플레이어를 2초이상 록온(LOCK ON)할 경우 강제로 턴이 전환된다. 회심의 일격을 날리는 절호의 찬스!

SIDE CHANGE !

사이드 체인지!

그밖의 참고사항

무기에 따라서 조준하고 있을때 상대편이 금방 알아챌 수 있는 것들이 있다. 록온을 하고 있으면 상대편 화면쪽에서 경고음이 울리게 된다. 일반적으로 상대편은 오브젝트 커서(화면상의 적의 위치를 표시하는 표시)도 표시되지 않고, 레이더에도 나타나지 않지만 같은 자리에 우두커니 서 있게 되면 가차없이 작동이 개시된다. 넋놓고 숨어있다간 그냥!

한쪽이 공격할 때 나머지 한쪽은 방어를! 말하자면 술래잡기와도 같은…

대전모드로 들어가는 길

○먼저 대전 케이블을 양쪽 새턴에 단단히 꽂자. 그리고 CD는 반드시 양쪽 기계에 둘다 들어있어야 한다

○가장 상위 메뉴에서 SINGLE SEATER를 선택한 뒤, 서브메뉴에서 VS BATTLE를 선택한다. 참고로 SURVIVAL을 선택하면 협력 플레이가 가능

○어디서 놀 것인가를 선택하자. 아마도 미션 모드를 클리어하는 것으로 사용가능한 스테이지가 점점 늘어날 것으로 보인다. 처음에 플레이할 수 있는 전투공간은 두 개뿐(건 그리폰1의 데이터를 가지고 있다면 하나의 스테이지가 더 추가된다)

○ 무엇을 타고 놀 것인지를 선택한 뒤

○ 무슨 무기로 상대를 요리할 것인지 고려하여 무기를 선택

○ 선공, 후공을 좋을 대로 정한뒤에

651

싸움을 벌이자!

© GAME ARTS/ESP

이런 RPG를 본 적이 있는가?

일본대표팀의 감독이 되자!

에닉스라는 회사를 모르는 사람이 있을까? DQ시리즈를 시작으로 최근의 PS용 '버스트 어 무브'까지 그들이 내놓은 재미 솔솔한 작품들은 몇번이고 우리를 감동케 하였다. 감동의 에닉스가 만드는 또 하나의 RPG. 이번엔 어떤 물건이 등장할 것인가?

▶제작사: 에닉스 ▶장 르: RPG
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가 : 미정

'에닉스의 RPG' 더하기 '세가의 만들자'는?

일본 RPG의 양대산맥으로 일컬어지는 FF와 DQ시리즈. 그 양대세력의 하나인 에닉스가 희한한 음모를 꾸미고 있다. 여지껏 세상에 없었던 새로운 게임 RPG를 기획한 것이다. 여기에 '만들자' 시리즈로 짭짤한 재미를 보고 있던 세가가 만나서 전혀 새로운 RPG를 만들고 있다. 제목부터 별난 '일본 대표팀의 감독이 되자'를 소개한다.

○ 대화하는 장면을 보면 RPG가 분명한데…
○ 선수를 키우는 것도 감독의 몫
○ 물론 경기장면도 빼놓을 수 없다

명감독이 훌륭한 팀을 만든다

플레이어는 일본 대표팀의 감독이 되어 일본을 세계최강의 팀으로 만드는 임무를 맡게 된다. 그러기 위해서는 세계각국을 돌아다니면서 정보를 수집하고 그 정보를 바탕으로 자신의 팀을 점점 강한 팀으로 만들어 가야만 한다. 많은 정보를 가지고 있는 훌륭한 감독만이 강한 팀을 만들 수 있다.

자! 감독인생의 시작이다

가장 첫 단계는 자신의 활동무대가 될 나라를 선택하는 것이다. 처음엔 자신의 능력치도 그다지 높지 않으므로 계약하려는 나라가 거의 없을 것이다. 그러나 일단 감독이 되어 활약을 하기 시작하면 다른 나라로부터 스카우트의 손길이 뻗쳐올 것이다. 활약여부에 따라서 자신의 몸값이 결정되는 것이다. 참고로 한 나라와 계약을 맺는 기간은 2년 동안이다.

○ 자신의 이름과 타입을 결정해야 한다

돈을 보고 계약할 것인가? 자신의 활약가능성을 보고?

강한팀을 만들기 위한 감독의 발은 언제나 바쁘다

시합이 시작되기 전까지 감독은 마음대로 돌아다닐 수가 있다. 해외로 여기저기 돌아다니면서 각국의 축구에 관한 정보를 모으자. 게임이 월드컵과 같은 국제경기를 바탕으로 하고 있기 때문에 불가피하게 여러 나라를 돌아다니며 얻어온 정보를 바탕으로 자신의 팀을 강하게 만들어야 한다. 각국을 돌아다니는 것은 단순히 정보의 수집을 위한 것만은 아니다. 좋은 선수를 발견하기 위한 선수발굴 작업이나 스카우트 활동에도 힘을 쏟자. 또한 외국팀과 친선게임이나 연습전을 계획할 수 있는 것도 해외 활동의 장점. 여러가지 시설을 100퍼센트 활용하여 성과물을 얻도록 하자.

적의 정보는 직진에 직접 뛰어 들어서 얻어내야 한다

상점에서는 경기능력을 향상시키는 아이템들도 취급하고 있다? 약물복용?

○ 각국의 축구협회 건물에서는 선수발굴을 위한 커맨드를 사용할 수 있다
○ 어떤 선수를 찾을 것인지는 자신의 판단하에서 결정

실전 돌입

드디어 시합이 개시된다. 이 게임은 직접 조작하는 액션성은 떨어지지만, 시합개시전의 작전과 선수기용을 시작으로, 급변하는 시합의 상황에 대처하는 작전지시까지 세세한 설정을 해야한다. 이미 눈치챈 사람들도 있겠지만 이 시합이라는 것이 일반 RPG의 전투를 대신하고 있다. 패배는 곧 죽음!

○ 패배는 죽음이다!

인터내셔널 컵을 향해

시합중에는 득점력이 높은 한 선수에게 볼을 모아주는 등의, 상상을 초월할 정도로 세세한 설정이 가능하다. 실전을 위한 철저한 준비, 그리고 세밀한 지도능력으로 인터내셔널 컵을 차지하자.

○ 연습을 시켜감에 따라서 선수들의 개인기가 늘어간다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN

© 1998 ENIX

또 하나의 봄버맨

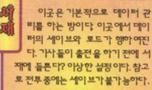
봄버맨 워즈

머리 나쁜 사람들은 플레이하기 무척이나 어려운 봄버맨. 최근 3D 버전에 이르러서는 자신의 한심함에 눈물을 흘리곤 했다. 잠시 숨돌릴 틈을 줬으면 하고 생각했던 사람들에게 희소식! 그간의 리얼타임 방식이 아닌, 턴 방식의 봄버맨이 등장한다. 정말로 쉬워지는 걸까?

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 테이블
▶발매일: 4월 16일 ▶발매가 : 5,800엔

SEGA SATURN

정의의 전사 봄버맨

이야기의 무대는 중세로 옮겨진다. 정의의 기사 봄버맨들은 그들의 본거지인 봄버성에서 훈련을 쌓으면서 악의 무리에 대처하는 데 온힘을 쏟고 있다. 한정된 맵 안에서 적들과 벌이는 체스식의 배틀. 봄버맨의 새로운 시스템을 연구해 보자.

봄버성을 살펴보자

규칙의 방

규칙의 파악은 승리에의 지름길이다. 봄버성 안에는 '규칙의 방'이라는 곳이 있어 승리조건이나 아이템의 효과 등 게임의 효과적 진행을 향한 가르침을 제공한다. 말하자면 도움말 기능과도 같은 것이다.

유니트를 그림으로 그려 설명해주기 때문에, 이해도가 높아진다

아이템 구입

홀에서는 봄버 아킨드를 만나 아이템을 구입할 수 있다. 전투중에 얻게 되는 코인을 모아서 아이템을 구입하도록 하자. 여기서 구입할 수 있는 아이템은 전투중에는 절대로 등장하지 않는다. 미리미리 구입해 두는 것이 좋다.

봄버 아킨드로부터 아이템을 구입하자

서재

이곳은 기본적으로 데이터 관리를 하는 방이다. 이곳에서 데이터의 세이브와 로드가 행해진다. 기사들이 출전을 하기 전에 서재에 들른다? 이상한 설정이다. 참고로 전투중에는 세이브가 불가능하다.

전투의 전, 후에 반드시 세이브를 해두도록

훈련장

훈련장에서는 전장에 출격할 멤버들의 편성이 가능하다. 팀의 정원은 5인이다. 그중에 한명은 봄버킹으로 고정되어 있기때문에 나머지 4명중에서 자신이 원하는 캐릭터로 선택해야 한다. 다만 이야기 초반에는 캐릭터수가 봄버킹을 포함해서 5인 밖에 안되므로 선택의 여지가 없다. 동료 캐릭터는 특정 스테이지 클리어에의해 늘려갈 수 있다.

작전실

멤버들의 편성이 끝났다면 이제는 출격뿐이다. 총 25개의 스테이지가 마련되어 있는 봄버맨 월드. 그중 어느 스테이지를 플레이할 것인가를 결정하는 곳이 바로 이 작전실인 것이다. 처음에 선택이 가능한 것은 성에 바로 붙어 있는 4개의 스테이지 뿐. 스테이지 선택이 가능한 것은 이미 점령한 곳에 인접한지역 뿐이므로 하나의 스테이지를 클리어하는 것에 의해 선택가능 지역이 점점 늘어가게 된다.

그림을 보듯 처음엔 4개의 지역 뿐

게임의 규칙

기본적으로 턴 방식이 채택되었기 때문에 각 턴마다 아군과 적군이 한 턴씩 번갈아 가며 작전을 펼친다. 적군의 봄버킹을 쓰러뜨리거나 봄버킹 이외의 적군을 섬멸했을 경우에 승리하게 된다(반대의 경우에는 게임오버). 드물지만 양쪽 군의 봄버킹이 죽거나 양쪽의 봄버킹들만 남게 될 경우는 무승부로 처리된다.

폭탄을 설치하고 싶은 곳으로 이동한다. 이동거리는 유니트마다 차이가 있다

게임에 들어가자!

턴 제를 도입하기는 했어도 기본적으로는 리얼타임의 범버맨과 비슷한 스타일의 진행방식을 가지고 있다. 그림을 통해 전투의 방식을 살펴보자.

적이 가까운 곳에 있을 때 폭탄을 설치한다. 배치가능 거리의 갯수에는 유니트별로 차이가 있다

특수효과를 가진 아이템을 사용한다

○ 턴을 종료한다. 이때부터 적의 턴이 시작된다. 턴이 옮겨질 때마다 폭탄 위의 카운트가 감소하여 0이 되면 폭발한다

필드에서 얻을 수 있는 파워업 아이템을 잘 이용하자. 알에서 깨어난 동물들을 타는 것도 가능

© 1998 HUDSON

Coming Soon...

RPG

■스팅 ■5월 14일 ■6,800엔

바로크

돌연변이 생명체와의 사투를 그리는 3D 리얼타임 RPG. 긴장감 넘치는 전투와 공포를 예감케한다. 주인공은 돌연변이들의 퇴치를 위해 적의 본거지인 '신경탑'으로 향한다.

■아스키 ■6월 18일 ■6,800엔

린다 큐브 완전판

PC엔진에서 PS를 거쳐 새턴으로 찾아온 「린다 큐브」. 완전판이라는 이름에 걸맞는 추가부분이 기대된다. 사진은 PS용의 화면. 「아키라」와 「노인Z」로 익숙한 분위기의 캐릭터들이 인상적이다.

■코나미 ■4월 30일 ■3,800엔

환상수호전

방대한 스토리와 쿼터뷰 방식의 전투방식을 채택하고 있다. 이미 PS에서 발매되어 그 완성도와 재미는 검증이 된 상태. 늦은 감이 있지만 새턴용으로의 부활을 기다려 보자.

어드벤처

■메디아웍스 ■7월 9일 ■6,800엔

아가씨 특급

본지와 기사특약을 맺고 있는 메디아웍스의 어드벤처 게임이다. 미소녀와 함께 떠나는 일본열도 여행. 일정에 맞추어 여행을 하면서 아가씨들과의 관계에도 힘을 쏟아야 한다.

격투액션

■캡콤 ■4월 16일 ■7,800엔(램팩 포함)

뱀파이어 세이버 4월 16일

캡콤이 고맙다. 잘 팔리는 바이오 하자드2도 새턴용으로 만들어 줄지는 미지수지만, 이 작품 만큼은 믿어도 좋다고 한다. 새턴용에서는 아케이드보다 많은 인기를 끌 수 있을지…

■캡콤 ■7월 9일 ■5,800엔

포켓파이터

짧은 팔 전사들의 싸움은 그야말로 웃음천국! 새로운 시스템과 귀여운 모습으로 돌아온 스파의 캐릭터들을 새턴으로 만나자. 역시 4MB 램팩 대응 소프트이다.

액션

■마스다야 코퍼레이션 ■5월 28일 ■4,800엔

차서 떨어뜨려!(케리오톳세!)

케리오산에서 열리는 격투대회를 그리고 있다. 대회의 규칙은 상대를 차서 링밖으로 밀어 내는 것. 상당히 단순한 룰로 진행되는 게임으로 4인까지 대전이 가능하다.

시뮬레이션

■가이낙스 ■5월(예정) ■5,800엔

프린세스 메이커3 -꿈꾸는 요정-

거의 전기종으로 컨버전되고 있는 프린세스 메이커의 세번째 작품이 새턴으로도 등장한다. 이마 넓은 망나니 딸과 그 딸을 일터로 내보내어 재산을 늘려가는 아버지의 절묘한 조화가 일품인 작품.

■이마디오 ■5월 7일 ■7,800엔 (CD3장)

멜티랜서 -리인포스-

전작에서 2년이 흐른 시간 배경에 교관으로 성장한 전작의 주인공들이 등장한다. 새턴의 고해상도 모드를 이용 더욱 강화된 비주얼을 보여준다고 한다. 전 우주에 개방된 지구는 혼란의 장, 그 혼돈의 세계를 바로 잡는 것은 플레이어의 사명이다

■일본 플렉스 ■5월 예정

전차로 고!

PS용으로 발매되어 참신함에 다수의 매니아들을 감동시켰던 열차운행 시뮬레이션 게임이 새턴용으로 등장 예정이다. 소프트 값에 맞먹는 전용 콘트롤러도 시판 예정이다. 사진은 아케이드 용.

ETC

■워프 ■6월 예정 ■5,800엔

리얼사운드 2

일본게임업계의 풍운아로 불리우는 이이노 겐지가 또 하나의 '작품'을 준비중이다. 사운드 노벨의 가능성을 충분히 일깨워 준 「리얼 사운드」의 후속작이 바로 그 것. 이번엔 '공포가 테마라는데…

Real Sound

■데이텀 폴리스타 ■4월 예정 ■5,800엔

룸메이트 3

-료코, 바람이 빛나는 아침에-

미소녀 게임은 언제나 가슴을 설레게 한다. 게이머에게 찾아가는 또 한명의 미소녀 료코. 당신은 룸메이트인 료코와 어떤 이야기를 만들어 낼 것인가?

SEGA SATURN

CHEAT CODES FOR SS USER

윈터 히트

디스크맨 등장

지난호의 장비 없이 플레이하는 비기에 이어 디스크맨 등장의 비기를 소개한다. 경기종목 소개화면에서 아래의 커맨드를 입력하자. 그러면 각 커맨드에 대응하는 색깔의 디스크맨을 선택하여 플레이할 수 있게 된다

노란색 디스크맨	상, 상, B, 하, 하, B
검은색 디스크맨	상, 상, 상, B, 하, 하, 하, B
핑크색 디스크맨	상, 상, 상, 상, B, 하, 하, 하, 하, B

디스크맨으로 플레이

랑그릿사 드라마틱 에디션

상점의 품목이 증가

게임중 「아이템 장비」 커맨드를 선택한 뒤 구입에 커서를 맞추고 상, 좌, 우, 하, 우, 우, C 버튼을 누른다 입력에 성공하면 구입할 수 있는 아이템의 종류가 증가한다.

「아이템 장비」 커맨드를 선택한 뒤 구입에서 위의 커맨드를 입력하자

입력 성공시 상품의 종류가 늘어난다

스테이지 셀렉트

타이틀 화면에서 로드를 선택한다. 그 뒤 시나리오 데이터에 커서를 맞추고 우, 하, 상, 좌, R, Y, 스타트, X, Y, C를 입력한다.

마지막 스테이지부터 시작하는 것도 물론 가능

동영상을 감상하자

타이틀 화면에서 로드를 선택하고 아무것이라도 좋으니 시나리오 데이터에 커서를 맞추고 상, 하, 상, 좌, 우, X, C를 입력한다. 모든 무비를 선택해서 감상할 수 있다.

오프닝부터 엔딩까지 모든 동영상을 내맘대로

통곡 그리고…

CG 갤러리

귀여운 여자 캐릭터들의 대출혈 서비스 출연으로에 많은 인기를 얻고 있는 「통곡 그리고」. 한번 게임을 클리어한 사람들을 위한 CG갤러리가 마련되어 있다. 게임을 플레이 하면서 자신이 봤었던 그래픽을 다시 한번 감상할 수 있다. 클리어한 뒤, 타이틀 화면의 맨 밑에 「기억의 저편으로(記憶の彼方へ)」라는 항목이 추가되어 있다. 이것을 선택하면 각 캐릭터별로 구분된 CG를 감상할 수 있다.

자신이 게임 도중 봤던 그래픽이 아니면 볼 수 없다.

버닝 레인저

메일 속에 비밀이?

쇼와 크리스 이외에도 플레이어 캐릭터로 빅과 리도 크리스를 이용하여 플레이할 수 있다.

구조자를 구해내면 얻게 되는 편지에 그 비밀이 담겨져 있다. 메일 내용중의 패스워드를 입력하면 나머지 캐릭터들을 사용할 수 있다. 알아 두어야할 것은 한 구조자로부터 한 통 이상의 메일이 올 수도 있다는 것이다. 같은 구조자라도 몇 번째 메일에 패스워드가 들어있을 지는 알 수 없는 일이다.

패스워드를 입력하면 빅 으로도 플레이가 가능하다

메일 속에는 조력설명리스트가 포함된 것도 있다

모집중

독자 CHEAT CODES

✤독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범진B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞

새턴人

안녕하셨습니까? 새턴人 '가지'입니다. 이번 달도 엽서를 많이 보내주셨군요. '한 통, 한 통 읽는 동안 피로가 싹~가신다'는 말 얘기한 적 있던가요? 마감이다 뭐다 해서 바쁠 때에도 여러분의 편지를 보며 '심기일전' 하곤 합니다(트물지만 피로가 더 쌓이게 하는 편지도…). 그 중에서 비교적 재미있었던 것들을 뽑아보았습니다. 시대는 변했습니다. 이곳 새턴人의 정도점점 변해 갈 것입니다. 같이 봅시다.

가지의 한마디 제 1 장

시대착오는 용서가 안됩니다

집에서 구독하는 신문이 '독립신문' 입니까? 시대가 바뀐 지 오래입니다. '이인분 선생님' 이나 '이재덕 선생님' 앞으로 배달되는 편지는 아웃입니다. 더불어 지난호에 공고가 나갔는데도 불구하고 SS란 앞으로 보내는 편지도 아웃~!입니다. 여기는 '새턴人', 담당자는 저, '가지' 입니다.

경북 구미시 선산읍 교리 919-1 김경일

사연도 좋았지만 그림이 더 좋군요

서울시 강동구 둔촌 2동 461-3호 이성호

안녕하세요? 열혈청소년입니다.
열마전이 제 생일이었습니다. 참고로 1월 22일입니다. 엄마한테 CD 사달라고 하려 했습니다. 그런데 생일날 저녁 내 생일을 누구도 기억하지 못하는 것 같았습니다.
하지만 엄마가 사주겠지 하고 그냥 잤습니다. 하지만 그 다음날도 기억하지 못하는 것 같았습니다. 하지만 IMF니까 엄마도 어렵겠지 하고 그냥 있었습니다.
하지만 나도 모르게 눈물이 나왔습니다. 남자가 웬 눈물이냐고요? 전 의외로 눈물이 많습니다. 제 GIRL FRIEND가 한번만 더 울면 안논다고 할 정도예요. 하여튼 경제가 어려워서겠지 하고 생각했습니다. 그런데 엄마가 CD사라고 5만원을 줬습니다. 그때 또 눈물이 나왔습니다. 엄마가 미안하다고 했습니다.
이 지면을 통해서 엄마께 죄송하다고 말씀드리고 싶고 누구보다도 엄마를 사랑한다고 말하고 싶습니다.

인사말인 '열혈청소년' 이라는 말과는 '눈물, 엄마' 라는 말이 잘 어울리지 않는거 같은데…
참 어렵기는 어렵구나하는 생각이 드는군요. 뭐 저라고 예외는 아닙니다만. 그런데 그거 아십니까? 성호 열혈청소년? 우리나라 많은 게이머들 중에 CD 구입비용을 어머니께서 선뜻 내어주시는 분들이 그리 많지 않다는 것을? 좋은 어머니를 뒀군요, 성호 열혈청소년!
P.S 여자친구랑 잘 '노세요' ~ 울지 말고요~

경기도 군포시 산본동 주공아파트 403동 1106호 인재진

안녕하세요? 가지님. 저는 SS를 보유하고 있는 유저입니다. 저는 올해 중1이 되는 학생입니다 저의 형은 이제 중3이 됩니다. 그래서 올해는 SS를 하지말라고 어머니께서 항상 말씀하십니다. 저는 항상 게임하는 재미로 사는데 SS를 하지 말라고 하시니 참으로 눈앞이 캄캄합니다. 전 요즈음 랑그릿사 4를 겁나게 재미있게 하고 있는 중입니다. 그런데 SS를 하지말라니 어떻게 해야합니까?
SS를 하자니 어머니께서 울고, 어머니를 따르자니 SS가 우는군요. 이제 저는 어떻게 하죠?
그럼 몸 건강히 안녕히 계세요.

어째 이번달에는 우는 사람이 많이 등장하는군요. 방법은 있습니다. SS를 하다가(보통은 게임을 하다라는 표현을 쓰더군요) 어머니가 울 듯한 조짐이 보이면 게임을 그만두는 겁니다. 그러다가 SS가 울 듯한 기미가 보이면 잠시 게임을…. 자신을 통제하는 것은 자신이라는 것을 잊지 마시길 바랍니다.

경기도 이천시 창전3동 449-4 이상현

안녕하세요?
며칠전에 새턴이 망가져서 고민하다가 게임챔프를 보니 용산에 AS를 싸게 해주는 곳이 있더군요. 그래서 용산에 갔는데 아뿔싸! 깡X를 만나고 말았어요. 깡패가 돈을 달라고 해서 없다고 했더니 가방을 뒤지더군요. X패는에 새턴이 들어 왔고, 새턴을 가지고 도망가 버렸습니다. 집에 가서 아빠한테 말했더니 시험을 잘 보면 새턴을 사주기로 하셨습니다. 저는 죽어라 공부만 했고 반에서 4등을 했습니다. 아버지께서는 약속대로 새턴을 사주셨고 저는 다시 새턴유저가 될 수 있었습니다.

흐음, 이번엔 끈끈한 부정이 느껴지는 글이군요. 약속을 지키는 아버지에 목표를 달성하는 아들, 멋진 부자군요.
그런데 용산에 깡X라…. 충분히 주의할 필요가 있겠군요. 지금까지 이런 사연이 자주 날아왔는데, 싣지 않았던 저의 불찰이군요. 혹시 모르니 여러분도 조심하라는 차원에서 상현군의 사연을 실어봅니다. 그런데 그 X패들도 불쌍하군요 기껏 빼앗은 것이 고장난 게임기라니… 이거야말로 인과응보가 아닐까?

경기도 성남시 중원구 상대원 1동 전아파트 이동 207호 이한용

새턴만의 캐릭터라고 여겨졌던 에바, 플스에도 나온다죠? 열심히 그려 보내주었군요. 챔프 아트 갤러리가 경쟁이 센 것을 알고 이쪽으로 보낸 건가?
어쨌든 뽑아 드리겠습니다. 하지만 될 수 있으면 새턴이나 챔프에 밀접하게 관계된 내용의 그림이면 더욱 좋겠습니다.

인천시 남구 주안 1동 170-9 26/2 유우석

안녕하세요. SS란에 들고 싶었는데 새턴人으로 바뀌다니 아쉬워라…
저는 SS를 가지고 싶은 고2 학생입니다. 작년부터 SS를 사고 싶은 마음에 12만원을 모았었는데 어느날 제 친구의 꼬임에 넘어가 슬레이어즈 음악 CD 2장, 화보집, 필름북 7권, 사진 등을 사고 말았답니다. 남은 돈은 뭐 사먹구요…. 내가 미쳤지 우찌하면 좋노! 한심한 생각이 남네요. 참고로 저는 애니메이션 광입니다.

미치셨군요. 애니메이션에…(좋은 의미에서 말이죠). 뭔가 한 가지에 미친다는 것은 나쁘다고 할 수는 없겠죠. 다만 목표를 향해 매진하다가 유혹에 빠져 일을 그르치는 것은 그다지 칭찬할 일이 못되는 것 같습니다. 이 글을 왜 뽑았냐고요? 글 중간에 그려져 있는 귀여운 그림의 유혹에 못 이겨서…

경고자 명단! 예고

맨 앞에 써놓은 주의사항을 잘 지켜 주시길 바랍니다. 주의사항을 어기는 분들은 아웃입니다. 그리고 또 하나! 똑같은 내용의 엽서를 몇장이고 보내는 무시무시한 새턴人들이 아직도 남아 있습니다. 다음달 부터는 가차없이 경고입니다. 엽서를 여러 장 쓰기보다는 한 장에 정성을 담읍시다. 뭐 위변을 해서라도 '새턴人'에 이름이 나고 싶으신 분들은 마음대로 하시길…. 단 경고자에겐 챔프점수가 1점도 없습니다.

새턴人이 되는 길

새턴人이 되고 싶으신 분들은 재미있는 사연이나 그림 등을 엽서나 편지에 실어 보내주세요. 선택되신 분들에게는 잘 모아두면 상품을 탈 수 있게 되는 챔프점수를 1,000점 드리겠습니다. 아울러 새턴人이 된 분들만을 위한 이벤트도 기획하고 있습니다. 많은 응모바랍니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동
324-1 대경빌딩 5층
게임챔프 새턴人
담당자 앞
■ 마감일 : 매월 20일까지

요즘은 인터넷을 뒤져봐도 쓸만한 새턴용 액플코드는 눈에 띄지 않는다. 이미 중독이 되어 버린 자들이나 액플을 구입하여 그 성능과 파워를 느끼고자 하는 이들 모두에게 곤란한 일이다. SS연구실에서는 2회에 걸쳐 액플코드 찾기 강좌를 실시한다.

액플 코드 만들기 (상편)

액션 리플레이란!?

게임기 유저중에 액션 리플레이(이하 액플)를 모르는 사람은 거의 없을 터이지만, 노파심에 잠시 짚고 넘어가기로 하겠다(편집부로 보내지는 '액플이 어떤 게임이에요?' 라는 질문은 이제 없어지길 바라며…).

액플은 게임에 존재하는 수많은 변수들을 변화, 고정시키는 장치이다. 그게 무슨 말이냐고 묻고 싶은 사람을 위해서 예를 들어보겠다.

가령 RPG의 경우 플레이 시간의 반 이상을 레벨 올리기에 투자한다. 혹자는 '전투를 통한 레벨 올리기야말로 RPG의 참 맛이다' 라고 말할지 모르지만, 때때로 레벨 올리기는 게임을 포기하게 하는 거대한 장해물이 되기도 한다. 그러한 때에 유용하게 사용할 수 있는 것이 바로 이 액션 리플레이이다.

거의 모든 기종으로 발매되고 있는 액션 리플레이

액플은 중독성?

이미 각기종으로 발매되면서 약간씩의 제품 차별성을 두고 있는 액플. 최근의 새턴용은 파워메모리와 램팩의 기능까지 합쳐진 제품이 발매되고 있기도 하다. 기종별로 혹은 메이커 별로 조금씩 다른 사양을 보이지만 공통적인 사항이 하나 있다. 액플은 게임 밸런스를 사정없이 무너뜨린다는 것과 한번 깊이 맛을 들이면 빠져나오기 힘들다는 점이다. 게임의 밸런스가 무너지더라도 끝을 보고야 말겠다는, 즉 엔딩만을 보기 위한 게임 플레이를 유도하기도 한다.

액플은 불필요한 존재!?

액플을 반대하는 사람들은 이런 의견을 펼친다. '제작사가 공들여 만들어 놓은 게임의 밸런스 조정이 무너진다' 고…. 그러나 때론 밸런스가 엉망인 게임들도 존재하지 않는가? 클리어한 사람이 손꼽힐 정도로 극악의 난이도를 가진 게임이라면? 게임은 어떻게 하던 클리어하고 싶은데 게임할 시간이 너무나 모자란다면?

새턴용은 아니지만 '극악의 난이도를 가진 게임' 하면 이 R-TYPE이 가장 먼저 떠오른다

그런데 요즘 말이죠

새턴사업이 쇠퇴의 길에 있다고 한다. 그 영향인지 많은 타이틀이 발매되고 있음에도 불구하고 통신이나 인터넷에서 새턴용 액플코드가 눈에 띄게 감소했다. 이런 추세로 가다가는 액플 중독자이거나, 시간이 없어 지름길 플레이를 하려는 사람이나, 게임의 또 다른 재미를 느끼려는 사람들 모두 입력할 코드를 몰라 발을 동동 구를 날이 올 듯하다.

공개된 코드가 없다면 우리가 만들자!

요즘은 통신 게시판이나 인터넷을 종일 돌아다녀봐야 원하는 코드를 발견할 수 있는 경우가 극히 드물다. 무슨 일이 있어도 코드를 사용해야겠다는 사람들이여! 목마른 우리가 우물을 팝시다. 이제부터 우물 파는 법에 대한 강의를 시작하도록 하겠다.

준비물

♣컴퓨터와 액플용 프로그램

컴퓨터는 사양에 크게 구애받지 않고 사용할 수 있다. 액플용 프로그램은 도스에서 구동되기 때문에 MS-DOS가 정상적으로 작동하는 컴퓨터라면 OK. 단 컴링크 카드를 꽂을 수 있도록 적

어도 하나의 ISA 혹은 VESA슬롯이 비어 있어야 한다. 그리고 새턴용 액플을 위한 프로그램이 필요한데 이것은 통신이나 인터넷 다텔 웹사이트(www.datel.co.uk)의 새턴 파트에서 다운받도록 하자.

다텔사의 홈페이지

새턴용 액션 리플레이는 본체 위쪽의 슬롯에 장착하도록 되어있다. 주의 할 것은 액플에도 버전이 있다는 것인데, 액플의 버전이 업그레이드되었다고 해서 새 액플을 살 필요는 없다(주변의 사람중에 버전이 다른 액플을 세 개나 가진 사람이 있다). 디스크에 써넣듯 액플 안의 롬의 내용을 바꾸는 것으로 업그레이드를 할 수 있다. 이것을 위해선 컴퓨터와 액플을 연결하는 컴링크라는 장치가 필요하다. 롬라이터를 이용해도 되지만 비교적 저가인 컴링크를 이용하는 편이 개인 유저에겐 좋을 듯하다.

다들 알고 있겠지만 이것이 새턴용 액플이다

♣컴링크 카드와 케이블

컴링크 카드는 원래 7~10만원 정도의 고가품이었으나 요즘은 3만원대에 거래되고 있다. PC와 액플을 연결하기 위한 필수 장비이다. 물론 컴링크 카드와 액플을 연결시킬 케이블 역시 필수이다. 케이블은 보통 카드와 함께 판매하고 있지만 따로 구입할 경우엔 외장모뎀에 일반적으로 사용되는 25핀 TO 25핀 케이블을 구입하도록 하자. 주의할 점은 케이블의 길이는 짧을수록 좋다는 점이다. 케이블의 길이가 너무 길면 액플과의 통신이 제대로 이루어지지 않는 경우가 있으니 주의하자.

다텔사의 PC 컴 LINK 카드

설치

먼저 PC에 컴링크 카드를 꼽는다. 슬롯에 단단히 꽂혔는가를 확인하자. 액플 역시 새턴에 셋팅하자. 그 다음 케이블로 둘 사이를 이어준다. 이것으로 하드웨어적인 설치는 끝이다. 다음은 다운받은(DATEL 웹사이트 경우 현재 1.94버전의 SAT_COMM.ZIP 가 등록되어 있다 139,937 byte) 압축파일을 적당한 디렉토리에 푸는 것으로 소프트웨어의 설치를 하자.

컴링크 시스템 가동!

액플이 너무 구버전이라 업그레이드를 하려는 사람은 upgrade.bat를 이용하자. 중요한 것은 컴링크 카드의 셋팅을 확인하는 것인데, 이 점퍼 셋팅의 IRQ값을 프로그램에서도 똑같이 맞춰 주어야 한다. 그렇지 않으면 컴퓨터와 액플 사이의 통신이 이루어지지 않으니 주의하자. 셋팅을 마쳤다면 그 다음은 1번 항목을 선택, 액플을 업그레이드 하도록 하자. 업그레이드가 성공하였다면 통신이 완벽하게 이루어지고 있다는 증거이다.

UPGRADE.BAT의 실행화면. 두 번째 항목이 IRQ 셋팅을 조정하는 항목이다.

자신의 점퍼설정 모양을 기억해 두었다가 똑같은 모양을 고르도록

우리의 진짜 목적인 코드 찾기에 이용되는 파일은 'ACTION.EXE'라는 파일이다. 한 항목씩 알아보도록 하자. 우선 5번은 앞서 말한 IRQ 셋팅에 관한 항목이다 자신의 점퍼와 똑같은 모양의 보기를 고르자. 3, 4 번은 메모리와 세이브에 관한 항목이다. 새턴의 메모리에 있는 내용을 전송하거나 PC에 저장해주었던 내용을 전송 받을 수 있다. 무척 강력한 기능이나, 이에 관한 자세한 설명은 다음 기회에 하기로 하겠다.

코드를 찾는 주무대가 되는 것이 바로 1번 메뉴이다. 그리고 찾아낸 코드를 일목요연하게 보여주는 것이 2번 메뉴의 기능이다.

ACTION.EXE 의 실행화면

코드찾기의 원리

메인 메뉴에서 1번을 선택하면 서브메뉴로 들어가게 되는데 각 문장 속에는 노랗게 표시된 글자가 보일 것이다. 그 노란 글자는 마치 단축키와 같은 작용을 하게 된다. 즉 노란색 글씨하나 하나가 커맨드로 작용하게 된다.

먼저 액플 코드 찾기의 기본에 관해 간단히 설명하기로 하겠다. 게임에는 수많은, RPG의 경우 HP, MP, 아이템의 갯수 등 수시로 그 수치가 변하는 변수들이 존재한다. 액플코드 찾기의 기본원리는 그 변수들의 변화를 찾아내는 것이다. 즉 초기에 기준값을 검색한 뒤, 약간의 상태변화를 주고 다시 한번 검색을 행하여 변경된 수치중에서 자신이 원하는 값을 찾아내는 것이다.

다소 어려울 것 같으니 다시 한번 예를 들어보자. HP가 1000인 캐릭터가 있다. 먼저 기준이 되는 값이 있어야 하니 코드를 검색을 한번 실시하자. 게임 속의 수많은 변수를 컴퓨터가 검색하게 될 것이다. 이것이 기준수치가 되는 샘플의 작용을 한다.

그 다음 적과의 전투 등을 통해 HP를 조금 줄인다. 그리고 나서 먼저의 기준수치보다 줄어든 값을 검색한다(단축키 중 L 키). 즉 여러가지의 변수중 기준치보다 줄어든 값만을 찾아낸 것이다. 이것을 몇 번 반복하면 자신이 원하는 HP값에 관한 번지를 찾을 수 있을 것이다. 반대로 회복약을 통해 HP를 늘려가면서 사용할 수도 있으며, 회복과 전투를 적절히 섞어가며 찾아내는 등 여러 가지로 응용해볼 수도 있을 것이다. 경우의 수가 만족할 만큼 줄어들었으면 F키나 ESC키를 눌러 한 메뉴 위로 올라온다. 메뉴에서 2 번을 선택하면 지금 찾아낸 코드들이 일목요연하게 표시된다. 그 중에 HP에 관한 항목을 찾아내는 것은 어렵지 않을 것이다. 찾아낸 코드를 적절히 입력하여 사용해 보자.

노란색으로 표시된 글씨가 커맨드의 단축키에 해당한다

지면관계상 이번호에는 액플코드 찾기의 개론과 간단한 예로 설명하였다. 다음호에는 직접 한 게임을 선정하여 개조하는 '실습편'을 다뤄보기로 하겠다.

로봇군단이여 총출동하라!!

슈퍼로봇 스피리츠

현재 개발진행도는 90%, 게임 밸런스의 조정이 한창이다. 곧 출시될 듯한 「슈퍼로봇 스피리츠」에 대해 이번호에서는 스토리 모드의 처음부터 사용되어지는 7대의 로봇에 대한 이야기와 스토리 도중에 적으로 등장하는 로봇들에 대해 소개하려 한다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: 3D 격투 액션
▶발매일: 98년 봄 ▶발매가: 7,800엔

그래! 우린 이런 슈퍼 파워를 기다려 왔다

스토리 전개

「라그랑쥬 포인트 5」 주역에 출현한 수수께끼의 무인기동병기집단 「에어로 게이터」. 그들은 지구권을 상대로 습격을 개시하고 지구방위군 및 코로니 집합군과의 전투상태에 돌입했다. 이것이 바로 「L5 전역」이다.

지구측은 그들의 신출귀몰한 움직임에 대응할 수가 없어 하루하루 폐허가 되어가고, 특히 적의 거대 기동병기 「쥬덱커」는 지구측의 슈퍼로봇들이 꼼짝도 못하고 차례차례로 패할 만큼 압도적으로 강했다. 그러던 어느날 에어로 게이터를 지배하는 「레비·트라」라고 하는 소녀가 지구측에 대해 기묘한 통고를 하며 도전해 왔다. 「앞으로 30일후 인류말살정책을 수행하라. 너희가 살고 싶다면 '쥬덱커'를 쓰러뜨려라」

이 도전에 7대의 슈퍼로봇이 서서히 모습을 드러내는데….

어느 누구도 날 막을 수 없다

사이닝 건담

네오재팬 코로니가 개발한 격투 전용 모빌파이터. 이 슈퍼로봇에는 파일럿의 움직임을 그대로 기체에 전수시킨 「모빌 트레이스 시스템」을 탑재하고 있다. 또 감정 에너지 시스템을 채용하고 있어 탑재자의 감정의 고조에 대응해서 「슈퍼 모드」라고 불리어지는 최강의 모드를 발동시킬 수 있다. 지금 사이닝 건담은 도몬의 형·쿄우지가 빼앗아간 데빌 건담을 따라 지구를 향하고 있다.

■ 전 신 : 16.2m
■ 중 량 : 6.8t
■ 탑승자 : 도몬·캇슈

R-1

완벽한 기동병기를 개발하는 SPX 계획의 일환으로써 탄생하게된 퍼스널·트루퍼.
R-2, R-3와 합체를 해서 SRX라고 하는 거대 로봇으로 된다. L5전투에 출격한 SRX이지만, 쥬덱커와의 전투에서 R-2, R-3는 크게 패하게 되고 R-2의 파일럿, 라이가 중상을 입게된다.
큰충격을 받은 류세이는 자신의 무모함을 반성하고 개량한 R-1으로 재도전을 시도한다.

■ 전신 : 19.1m
■ 중량 : 50.2t
■ 탑승자 : 류세이·다테

단바인

다른 차원의 세계 바이스톤·웰에서 만들어진 오라 배틀러. 단바인은 소형이지만 기동성이 높고 공중전이 특기인 데다가 사람의 오라 힘을 에너지로 바꾸는 오라컴벳을 탑재하고 있다.
또한 바이스톤·웰의 지배를 계획하는 드레이크군의 여전사 「가라리아·야무히」와의 전투 도중 지상계로 날아다니며 활기를 치기도하지만 에어로 게이터는 아닌 또다른 로봇에 쫓기고 있다.

■ 전 신 : 6.9m ■ 중 량 : 4.4루프톤
■ 탑승자 : 쇼우·자마

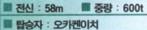
COMBOY64

타이탄3

■ 전신 : 120m ■ 중량 : 800t
■ 탑승자 : 하란 반조

타이탄3는 하란 반조의 아버지인 하란 소우죠우가 개발한 것으로 특수강철 Da의 몸체에 태양열을 에너지로 변환할 수 있는 밸스·이온·엔진을 탑재하고 있다. 이 슈퍼로봇은 메가노이드를 쓰러뜨린 후, 행방불명이 되었다가 에어로 게이터로부터 지구를 구하기 위해 다시 우리곁으로 돌아왔다. 좀더 강해진 타이탄3는 다이파이터, 다이탄크로 변신이 가능하며 다른 로봇들에게 싸움을 걸어 힘을 시험해가며 함께 싸울 동료를 찾고 있다.

볼테스 V

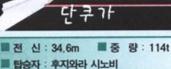
■ 전신 : 58m ■ 중량 : 600t
■ 탑승자 : 오카켄이치

보아잔성의 침략으로부터 지구를 구하기 위해 고우켄타로우가 개발한 볼테스V는 5기체의 볼트머신을 합체시켜 만든 것이다. 에너지원은 초전자이다. 보아잔성으로부터 해방시키는데 성공한 볼테스V는 지구로 돌아왔건만 에어로 게이터에 의해 지구 방위군은 점점 파멸되고 있었다. 군단은 한번도 패한적이 없는 볼테스에게 쥬덱커 격멸명령을 내렸지만 그 배후에서는 지구방위군의 비밀작전이 진행되고……

워커 캐리어

■ 전신 : 18.6m ■ 중량 : 124t
■ 탑승자 : 지론·아모스

미래에 지구를 지배할 이노센트들로부터 빼앗은 최신형 워커머신워커 캐리어. 지론과 동료들은 이를 혹성조라라 부른다. 동력은 가솔린엔진, 조종법은 핸들과 액셀이다. 이 슈퍼로봇은 수수께끼 성역EX의 포인트 내부를 조사하는 도중 에어로 게이터의 무인기동병기에게 습격당하게되고 「빛의 승천」과 함께 과거의 지구로 쫓겨나고 만다.

단쿠가

■ 전 신 : 34.6m ■ 중 량 : 114t
■ 탑승자 : 후지와라 시노비

하즈키코우타로우 박사가 개발한 것으로 무게·졸바드스 제국에 대항하기 위해 만들어졌다. 수전기대의 4인의 분노가 정점에 달했을 때 4기체가 합체하면 단쿠가로 된다. 무게·졸바드스 제국을 파멸시킨 후 쉴 새도 없이 에어로 게이터와의 전투에 들어가지만 쥬덱커에 의해 패하고 만다. 하지만 레비의 통고를 받은 수전기대는 역경을 디디고 일어나 단쿠가를 수리하고 재도전을 시도하게되는데….

악의 그림자가 짙어질수록 정의의 불꽃은 활활 타오른다!!

「마스터 건담」과 「데빌 건담」을 스토리 모드에서 쓰러뜨리게 되면 대전에서 자기 캐릭터로 사용할 수 있다.

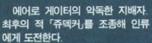
마스터 건담

도몬의 스승이자 최강의 격투가 「동방불패」가 탑승하는 모빌파이터. 에어로 게이터에 빼앗긴 데빌 건담을 되찾으려고 한다.

데빌 건담

자기재생·자기진화·자기증식의 3대 이론을 갖춘 완벽하고 거대한 건담. 하지만 지금은 에어로 게이터에게 빼앗겨 이용당하고 있다.

그리고…. 「레비·토라」

에어로 게이터의 악독한 지배자. 최후의 적 「쥬덱커」를 조종해 인류에게 도전한다.

그녀의 목적은 도대체 뭘까? 또한 수수께끼의 거대 기동병기 「쥬덱커」는 어떤 녀석인지!?

© 1998 BANPRESTO

제로의 고동! X의 쾌감!

F-제로 X

놀라울 정도의 스피드감과 조작감을 몸으로 마음껏 누리며 게임을 즐길 수 있다는 기대하나로
기다리는 「F-제로 X」. 정통파 레이스 게임으로 이상하리만큼 높은 평가를 받고 있는 이게
이외의 부분에서도 등장 캐릭터의 배경과 인상 등이 세세하게 상황설정되어 있는 특징
그러니 유저들은 조급하게 생각지 말고 완벽한 게임이 완성될 때까지 조금만 더 참고 기다

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 레이스
▶발매일: 98년 6월 예정 ▶발매가: 6,800엔

한계를 초월하면 그곳에 신의 영역이 펼쳐진다

드디어 본격적인 소개가 시작되는 기대의 초고속 레이스 게임 「F-제로 X」. 이번달은 2개의 코스를 중점적으로 소개하려 한다. 먼저 메인 캐릭터의 머신부분인데 머신은 각각 자유자재로 셋팅이 가능하고 플레이어가 생각한 타입으로 시합을 끝낼 수 있다.

나의 머신이 NO.1

캡틴 팔콘

나보다 빠른 녀석 있어? 있으면 나와봐!

셋팅을 말끔히 해결해 주는 열쇠

「가속」을 중시하는 셋팅을 하면 스타트할 때 첫출발이 좋고 드리프트도 하기 쉽다. 반면 「최고속」을 중시하게되면 가속은 떨어지지만 최고속은 향상된다. 이 요소는 머신의 중량에도 관계되기 때문에 머신 중량과 적정을 잘 보고나서, 또 실제로 달려보고 자신이 좋아하는 셋팅으로 선택해야만 후회가 없다.

사무라이 고로

각 머신은 「보디」, 「부스터」, 「그립」의 3요소가 결정하는데 「A」가 가장 좋고 「E」가 가장 좋지 않다라고 말한다. 머신을 적정하게 맞추어서 「가속」으로 하던지 「최고속」으로 하던지 잘 조정해 보자.
중량이 가벼운 머신을 「최고속」으로 중시하면 스피드는 향상되지만 그립이 나빠져 조정하기가 힘들어진다. 즉, 위험성을 안고 달리게 되는 것이다. 그림에 있는 「화이트 캣」이라면 그립이 「A」이기 때문에 「최고속」 타입으로 해도 꽤 안전하고 빠른 스피드를 즐길 수 있을 것이다.

WHITE CAT

캐릭터와 머신의 변신은 불가능하다. 즉각 노멀 설정으로 달려보고 나서 자신에게 맞는 것을 설정하면 된다. 그렇게 해서 선택할 수 있는 머신은 과연 몇대나 될지…

시속 1000km/h의 저편에

남자가 뭘 빠르다고? 흥! 웃기지 말라 그래.

조디 썸머

화이트 랜드2

가장 먼저 소개할 코스는 바로 메인코스인 하프 파이프상의 코스다. 이 하프 파이프를 이용해 추월과 배틀이 전개될거라고 생각되지만 사실은 이 파이프에서 코스 아웃을 하게 되면 곤두박질하여 추락하게 된다. 스피드도 중요하지만 테크닉 역시 무시할 수 없다.

코스의 성격상, 적 머신과의 접촉은 피할 수 없지만 무리하게 돌입하면 추락하거나 에너지를 소비하게 된다. 그건 그렇다치고 이 스피드 미터를 보라. 과연 최고속은 몇 km/h?

옥 기젤

30th PRACTICE NORMAL WHITE LAND 2

캡틴 · 팔콘이 조종하는 「블루 팔콘」.
SFC용에서도 같은 기체다. 하지만 이번에는 「가속」과 「최고속」에 관해 다시 셋팅이 되었다

오토맨

빠른 것도 좋지만 사실 「스피드」 조작법이 어렵다. 평소 코스 아웃의 위험성 때문에 조심해서 천천히 달리는 코스로도 1위를 차지하는 영광을 안게된다면 그 즐거움이야말로 뭐라 표현할 수 없을 것이다

안토니오 거스터

코스상의 머신은 전부 30대!! 이 머신 모두를 앞지르고 선두로 나서는 것은 불가능하다. 빨리 코스를 달리는 것도 중요하지만 앞서 달리는 적 머신을 이기는 것은 더더욱 중요하다.

루프! 루프! 루프!

섹터 알파

중력의 상식을 뛰어넘은 롤 오버 코스 「섹터 알파」.

천지가 역전하게 되고 지금까지의 레이스 게임에서는 맛볼 수 없었던 코스를 체험할 수 있을 것이다. 스피드는 물론, 누르는 중력까지 전해지는 듯한 느낌을 받는다.

아름다운 석양으로 온 하늘에 꽃이 피어있건만 여기서도 지칫 코스 아웃을 하면 곤두박질 하여 추락해 버릴지도 모른다.

스타트 직후부터 갑자기 수직으로 코스가 우뚝 솟는다. 그대로 천지가 역전하는 롤 오버 코스다. 이 코스에서는 조르는 듯한 긴장감때문에 가슴속까지 습격해오는 예감마저 든다.

2바퀴째 부터는 부스터가 사용되어지는 것 같다. 어디에서 사용할지 필히 구사도 해야한다. 코스에도 대쉬존이 설치되어져 있기 때문에 잘 사용하면 한번에 선두로 나설 확률도 높다.

© 1998 NINTENDO

훤히 보인다. 보여!!

봄버맨 히어로

-미리안 왕녀를 구출하라-

합체이외의 새로운 액션은 없는지? 프라임성은 도대체 어디에 있는지? 깜짝 놀랄만한 트랩은 준비되어 있는지? 등등, 이 모든 수수께끼는 지금 바로 이자리에서 밝혀진다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 액션
▶발매일: 4월 30일 ▶발매가 : 6,800엔

액션도 세계관도 전부 통달했다

신같은 존재 루이가 드디어 등장!!

풀숲에서 루이가 등장. 그는 봄버 성운 안에 있는 미조누성이라고 하는 곳에 살고 있다

봄버맨을 특수능력으로 늘 도와주고 있는 루이가「히어로」에도 등장함이 밝혀졌다.

이번에는 과연, 어떤 특수능력을 가지고 왔는지 알아본 결과, 놀라울 정도의 점프력을 지니고 있었다. 이 능력은 높은 곳으로 자유로이 이동시 사용된다.

○폭이 좁은 장소에서는 점프해서 벽을 킥. 다시 점프하면 통통 위로 올라가게 된다

○골짜기와 같은 좁은 장소에서도 루이의 높은 점프능력 덕분에 무사히 진행이 가능하다

봄버맨을 기다리고 있는 강적들!!

「히어로」의 무대는 "봄버성운"이라고 하는 평화로운 곳으로 4개의 혹성으로 구성되어져 있다. 그러나 왈드스 제국의 손에 넘어가버린 지금 평화로운 모습은 어디에서도 찾아 볼 수가 없다. 제국군의 캐릭터가 방황하고 위험하기 짝이 없는 별로 변해버린 것이다.

여기서는 각각의 별에서 봄버맨을 기다리고 있는 왈드즈 제국의 대간부 · 왈드즈 사천왕을 소개하려 한다. 정보를 참고로 해서 하루 빨리 그들을 봄버성운으로 부터 내쫓고 평화를 되찾자.

필드위의 트랩을 타고넘어 사천왕을 공격하자

앞을 가로막고 있는 사천왕, 그들은 이렇다!!

보스 싸움전의 데모신이 아주 멋지게 흘러나오는데 이 장면은 박력넘치는 영상으로 스토리를 고조시키고 있다. 보스전에서는 긴박감으로 목이 조이는 듯하다.

발본

○ 거대한 스핑크스의 모습을 하고 있고 입에서는 석화광선을 내뿜는다. 어제의 비주얼포에서는 강력한 폭탄을 불사시키는 이주 막강한 상대다.

○ 석화광선에 맞으면 일시적으로 움직이지 못한다

네치아

○ 너무나 잔인한 고양이 여왕. 애완동물 메가니를 데리고 다니며 손에 든 채찍으로 공격을 한다. 사람을 속이는게 특기.

○ 주인인 네치아와 함께 등장하고 늘 봄버맨을 노리고 있다. 레이저, 호밍(자기유도) 미사일을 무기로 사용하고 있다.

엔돌

거대한 메카의 얼굴을 한 괴물로 전기에 의한 공격이 특기이다. 입에서는 빛의 구슬을 뿜어 공격을 한다.

바루다

자칭 '엔돌 최고의 제자'로 새의 모습을 하고있다. 배에다 장비를 갖춘 벌 뒝기와 풍선폭탄, 게다가 빠르게 이경에 상대방에게 힘껏 부딪쳐 타격을 주는 것이 주요 공격법이다.

○ 바루다는 봄버콥터로 대결한다

다양한 트랩이 여기저기에 늘려있다

필드의 트랩 등에 의해 더욱더 많은 액션이 가능하다. 무중력 상태에서의 대단한 점프와 통풍 입구로 들어가는 고속이동 등, 지금까지의 「봄버맨」에는 없었던 새로운 액션이 등장한다.

또 필드위의 트랩에는 퍼즐 요소를 포함하고 있는 것도 준비되어 있다. 반사신경은 물론 두뇌전도 기다리고 있는 등, 즐거움을 더하는 요소가 가득가득 채워져 있다.

'서븐 아이템'을 사용하면 큰 거품에 올라타서 상승할 수 있다

무중력 상태의 'OG룸'에 들어가면 중력을 무시하고 큰 점프가 가능하다

통풍 입구로 투입. 불어오는 바람을 타게되면 꽤 높은 곳에 있는 아이템도 취할 수 있다

봄버맨과 강화 파츠와의 합체 데모신이 드디어 공개되었다. 기지에서 발진한 파츠가 봄버맨과 합체하기까지의 과정을 그린 이 멋진 장면을 주목하자.

봄버 케이스로 대기하고 있던 격납 케이스의 발사 스탠바이

이차원 공간을 통해 케이스가 도착. 봄버맨이 점프해서 파츠의 격납 케이스쪽으로 접근

격납 케이스 속에서 봄버젯트의 파츠가 날아 온다

봄버맨이 파츠와 합체. 이것으로 하늘을 날아오를 수 있다

퍼즐 요소

○ 거울에 비친 모습과 자신의 양쪽을 보면서 봄버맨을 조작해 간다

○ 블럭을 밀어서 벽의 움푹 패인 곳에 끼우면 트랩이 작동한다

스테이지 공개

1. 카나티아 성

프레임 성 다음으로 봄버맨이 향하는 곳은 제 3의 스테이지인 카나티아 성. 화염이 작열하는 사막이 끝없이 펼쳐진 이 성은 서 있기만 해도 체력이 현저하게 떨어진다. 중간에 등장하는 냉각탑에서 체력을 회복하며 미리안 왕녀를 구출하러 신전으로 가자. 막무가내로 움직이는 데빌 코스터 부터 미로로 된 던전까지 이 스테이지는 봄버맨의 머리를 박살내려고 만든 것 같아 보인다.

에리어 구성

에리어 1 : 라바나 화산

마그마 지대를 돌아다니며... 앗 뜨거

에리어 2 : 데스 피라미드

가까이 가면 패킬거지. 메롱~~~

에리어 3 : 카나티아 신전

저기까지 멀지

2. 마조누 성

이 스테이지는 눈과 얼음이 가득한 춥디 추운 마조누 성이다. 설원 속에 조그만 밀림(?)이 있는데 이곳에는 루이가 살고 있다. 이 루이를 타면 만사 OK. 이 루이를 타고 왈드스 제국 비밀기지 마조누에 침입하자. 그곳에는 여러가지 복잡한 트랩이 있다. 시간이 없으니 빨리 가자.

에리어 구성

에리어 1 : 루이정글

요놈이 루이

에리어 2 : 몬스노 산맥

흰눈사이로 썰매를 타고~~

에리어 3 : 마조누 돔

욱, 머리나쁜 난 이거 못해

COMBOY64

© 1998 HUDSON

세계 제패가 목표다

마법 성기엘테일(QUEST 64)

이미지니어의 N64용 최신작인 엘테일이 미국에서 「QUEST64」라는 이름을 달고 공개가 되었다. 이제까지 발매되었던 RPG와는 뭔가 다른 모습의 엘테일. 이번호에서는 엘테일의 세계관과 전투방식, 마을에서의 행동 등 비공개 사진들을 중심으로 알아보기로 하자.

▶제작사: 이미지니어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가 : 6,800엔

나보다 더 잘난 RPG는 없을 것이다

엘테일은 지난 6월 「닌텐도 파워」지에 소개가 된 이래 계속 침묵을 지켜왔다. 하지만 걱정할 필요는 전혀 없을 것 같다. 화면 사진을 보면 필드, 던전, 마을 등 세계관 확립이 점점 완성되어가는 것 같고, 각 단계마다 파워 업 그래픽이나 전투에 등장하는 캐릭터들의 새로운 정보가 속속 등장하기 때문이다. 그럼 공개된 2명의 캐릭터를 비롯해 나머지 요소를 자세히 살펴보자.

안녕하세요? 새로운 캐릭터 2인

장·쟈크

이 이야기의 주인공. 마법을 사용하는 능력을 가진 「정령사」견습생이다. 멜로드 정령원에서 도둑맞은 1권의 책을 찾기위해 여행을 떠나는 아버지를 따라 자신도 여행을 떠날 것을 다짐한다.

수수께끼의 인물

처음보는 미궁의 인물. 이름이나 세부사항은 알려진 바가 없다. 검은 망토와 허리에 찬 검, 몸 전체에서 풍기는 중압감이 인상적이다. 도대체 주인공과는 무슨 관계일까?

다가가서 '톡' 때리고 조용히 도망치자

엘테일의 전투는 제한된 배틀 에리어 안에서 리얼타임으로 전투하는 방식이다. 배틀 에리어는 팔각형의 파랑거나 노란색의 선으로 제한된 2가지 공간이 존재한다. 이 안에서 모든 공격이 일어나는 것이다. 마법은 불, 물, 바람, 땅 이 네가지를 조합해서 발동시킨다. 조합은 C버튼의 4가지 유니트로 하는데 마법의 4가지 속성의 레벨이 올라가면 사용하는 마법의 수가 증가한다.

이것이 배틀 에리어다. 때려봐

마법을 쓰려면 얼굴이 안나오는 것은 참아야한다(?)

조합해 보자

C버튼 유니트에 대응하는 것들

마을에서는 이렇게 행동하라

RPG에서 가장 중요한 것이 마을을 돌아다니며 정보를 수집하는 것이다. 엘테일에서는 상식의 벽을 넘어서는 일이 많이 일어나기 때문에 한층 더 신경을 써야한다. 일단 정보는 술집에 가면 많이 얻을 수 있다. 아이들과 어른들이 같이 생활하는 곳이라면 더욱 좋겠다. 일간 중요한 정보를 얻기 위해서는 대화를 많이 해야 하기 때문이다.
또 정보수집 이외에도 마을에는 여러 가지 숨은 이벤트나 아이템이 존재하기 때문에 주위를 잘 살피고 다녀야 한다.

도대체 뭘 물어보는 건지?

말 안하면 칼로 때려줄테야

아저씨, 왜 뚱뚱해요?

머리에서 ○○는 땀방울을 기억하는가?

RPG에서 캐릭터의 감정이나 상태를 가장 쉽게 표현하는 방법이 「?」,「!」 등의 표시를 머리 위에 다는 것이다.

엘테일이라고 예외 일수는 없다.
과연 주인공 장·쟈크가 어떨 때 이런 반응을 보이는지 사뭇 기대가 된다.

왜 물음표게?

뭐가 들어 있을까? 비키니(?) 흐흐…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

© 1998 IMAGINEER

COMBOY64

봄은 오는가?

젤다의 전설 -시간의 오카리나-

너무나도 조용한 발매 한달전이다. 설마 또다시 연기가 되는 것은 아니겠지...라며 받아들이고 싶지 않은 의문을 품고 있다. 수없이 쏟아지는 새로운 정보 덕분에 '조금만 더 참자'라고 스스로 자신을 달래고 있지만 그 정보 탓에 타들어가는 속을 누가 알려나??

▶제작사: 닌텐도	▶장 르: 액션 · RPG
▶발매일: 4월 하순	▶발매가: 6,800엔

마도적 가논드로프 등장!

꽤 딱딱한 이미지의 마도적 가논드로프. 어른이 된 링크(170cm 정도)와 나란히 서면 얼마나 거대한지 알 수 있을 것이다. 넉넉히 2미터는 넘는 듯하다. 가논드로프와는 몇번이나 대전을 펼친다고 밝히고 있다. 과연 이 마도적은 어떤 공격을 펼칠지...

최초의 던전 「테크의 나무」에서 테크의 봉 입수!

던전은 원형의 2층 구조?

링크가 최초로 싸우는 무대는 바퀴벌레의 수호신인 「테크의 나무」라고 불리어지는 신사에 있는 나무 속이다. 놀라운 사실은 테크의 나무속은 던전으로 되어 있다는 것이다. 테크의 나무 그 자체의 모습은 화면사진으로는 공개되지 않았지만 신목이라고 불리어질 정도니까 꽤 거대할것으로 본다. 이차원의 공간인듯한 느낌이 드는 이곳에서의 목적은 테크의 나무 둥치를 속에서 부터 갉아 먹는 마물들을 쓰러뜨리는 것. 최초의 던전이니 만큼 링크가 가지고 있는 무기는 부실하다.

화면사진에서는 단검과 빠징코, 폭탄이 확인되었지만 처음부터 모두 장비하고 있었다고는 생각할 수 없다.

보물상자 속에는 과연 무엇이?

나비가 녹색으로 빛나고 있다. 하지만 적에게 접근하면 빨간 빛을 띄게 되고 좋은 것을 발견하면 다시 녹색으로 바뀐다. 노란빛은 신호다

보물상자 안의 물건을 꺼낼 때 링크는 SFC용때와 마찬가지로 자기보다 높이 있는 물건은 두손을 뻗어 들어올린다

테[illegible]바가 지키고 있는 보물상자는 테크의 나무 던전 깊숙한 곳에서 링크가 발견한 듯하다. 어린 링크와 비슷한 키의 큰 보물상자이다. 「스페이스 월드」에서도 보물상자를 여는 신이 있었지만 그때는 무비 데모로 연출된 것이다. 하지만 이번에는 링크가 진짜 보물상자 뚜껑을 천천히 열고 상체를 상자 속으로 기울여 천천히 안의 물건을 꺼내는 행동을 보인다.

꺼낸 물건은?

부메랑

어떻게 초반에서 입수가 가능할까? 그렇다면 배신업은 어떻게 될까? 단시간에 과연 입수가 가능할지...
가능성 50%

폭 탄

대게 나무속에서 사용하면 위험하지 않다.
가능성 20%

말?

보물상자 속에서 말이 나왔다. 어째 어련알어...
가능성 200%

어프 체크

테크의 나무: 입구
2F
1F
2F

공개된 사진으로 봐서는 2층구조란 것을 확인할 수 있다 (어쩌면 그 이상일지도).
입구가 2층이기 때문에 앞으로 왕혜 전진해 가겠지.
테크의 나무 속 던전의 형태는 원주와 같다. 머프에서는 보물상자의 위치도 마크되어져 있다.

COMBOY64

© 11998 NINTENDO

따뜻한 봄날에 모험을 한다!?

밴조와 카즈이의 대모험

3D액션 게임 「밴조와 카즈이의 대모험」. 이 게임의 특징은 2마리의 캐릭터를 적절하게 사용해 게임을 진행시켜 나간다. 이번호에서는 게임을 우선 진행시키기 위해 필요한 퍼즐조각을 모으는 구체적인 방법과 특수한 액션을 가능하게 하는 이상한 발판, 그리고 새로운 아이템 등을 밝히려고 한다. 새로운 모험 세계를 향해 서둘러 떠나보자.

준비태세 완료!!
나랑 같이 가자~~ 응?

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 3D액션
▶발매일: 4월 예정 ▶발매가: 6,800엔

우리둘은 떨어질래야 떨어질 수 없는 일심 동체

퍼즐조각은 이런 방법으로!

이 게임에서는 퍼즐조각을 모은 수에 따라서 새로운 스테이지로 나아가게 된다.

퍼즐조각은 아래에 있는 연속사진처럼 떨어지고 있는 것을 포착하는 것이 입수방법의 하나이다. 그 외에는 트랩을 작동시켜 출현하는 것과 특정한 적을 쓰러뜨려 입수하는 방법이 있다.

해골모양의 바위 위에 있는 퍼즐조각 발견. 우선 가까이 가보자

해골의 눈부분까지 점프를!

퍼즐조각 입수! 이런 식으로 모으면서 점점 앞으로 진행시켜 간다

숨겨진 퍼즐조각도 발견할 수 있을지?!

퍼즐조각은 보이지 않게 숨겨진 것도 있다. 이런 보물상자 속에도 있을 수 있다

그림이 그려져 있는 발판에서 특수 액션 구사!

밴조와 카즈이의 평소 액션과는 다른 특수한 액션을 가능하게 하는 발판의 존재가 밝혀졌다.

발판에는 다양한 그림이 그려져 있고 그 그림은 가능한 액션을 보여주고 있다.

이번에는 카즈이가 하늘을 날 수 있게되는 날개의 발판과 평소보다 훨씬 높이 점프할 수 있게 새의 발이 그려진 발판 2종류를 확인. 모험 중에는 이러한 발판을 찾아 잘 이용해서 게임을 진행해 나가면 된다.

날개 그림이 그려진 푸른 발판. 하늘로 날아오를 때에는 이 발판이 필요하다. 이 발판에서 점프하게되면 그대로 하늘로 날아간다. 로켓트가 발사되는 것처럼….

아이템을 입수해서

새의 발이 그려진 녹색의 발판. 이 발판을 사용하면 절벽 위까지 점프가 가능할지도 모른다

날개의 발판위에서 점프한 순간 힘차게 하늘을 향해 발사!

카즈이는 유유히 하늘을 날고 있다. 하늘을 계속 비행하다 보면 눈앞에는 새로운 경치가 펼쳐질 것이다

날아가기 전에 가능한한 빨간 깃털을 주워 두자

빨간 깃털의 효과

날아다니는 도중 화면 오른쪽 위에는 빨간 깃털과 그 수량이 표시되어져 있다. 이것은 날개치는 횟수를 보여주는 것이기 때문에 이것이 없으면 더이상 날지못하고 서서히 밑으로 내려오게 된다. 비행을 계속하기 위해서는 반드시 이 빨간 깃털이 필요하니 명심할 것!!

새로운 장소를 개척하자!

새로이 밝혀진 아이템은 카즈이가 신고 있는 '부츠'. 평소에는 대미지를 입는 독의 늪 등을 걸어갈 수가 없다. 하지만 이 부츠를 신게 되면 일정시간동안 점프하지 않고 그냥 걸어서 건너갈 수 있다.

독의 늪에서는 큰 잎을 점프해서 건너가지 않으면 안된다. 그러나 부츠의 아이템을 입수. 이것을 카즈이가 신으면 일정시간동안 독의 늪에서는 문제될게 없다

잎을 점프하지 않고는 갈 수없는 장소라도 부츠를 신으면 걸어갈 수 있다

© 1998 NINTENDO

배틀의 진가를 보여주겠다!

비더맨 64(가칭)

일본 「코로코로믹」(소학관) 에서 대호평 연재중인 「폭구연발! 슈퍼비더맨」이 스릴있는 슈팅게 액션게임이 되어 N64로 등장한다. 구슬을 사용하는 비더맨은 리얼한 3D로 되어 있고 대박력의 3D공간을 무대로 한 액션은 코믹팬에게도 비더맨팬에게도 또한 슈팅팬 모두에게 즐거움을 가져다 줄 것이다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 여름 ▶발매가: 미정

투혈 비타마 야로우가 N64로 돌진한다!!

비더의 영혼을 간지럽히는 경기들 공개

공룡알 넣기 배틀

공룡의 입을 향해 발사

갑자기 공룡이 습격을 가해온다

공룡들이 입을 벌리는 순간을 겨냥하라

간마! 빨리 파워 샷을 내던져라

넌 야로우의 봉이야!

비더모드의 하나인 공룡알 넣기 배틀이 있는데 무대는 쥬라시크 파크에 여러종류의 공룡이 돌아다니고 있는 다이너 파크이다. 그 속에 잠입해 있는 비더맨은 덤벼드는 공룡들의 입에 구슬을 내던져 득점을 다툰다. 3D스틱으로 재빨리 표적을 설정해서 구슬을 발사하자. 그렇지 않으면 공룡들의 밥이 되어버린다. 공룡의 입안을 향해 구슬을 발사하라!

트로커 슈팅

이 모드는 새까만 석탄 파는 구덩이 속에서 만들어진 코스를 트로커에 실어 이동하면서 득점을 얻는 방식의 트로커 슈팅이다. 골에 다다르기까지 어느쪽이 목표달성을 더 많이해서 득점을 얻는지 옆의 비더맨과 경쟁을 치룰 수 있다. 이 모드에서는 순간의 판단과 빨리 쏘는 기술을 요구하기에 뜨거운 열전이 전개될 것이다.

움직이는 트로커위에서 비더테크를 보여준다

O적에 타리시는 마이너스 포인트도 있다!?

코믹하기로 유명한 3명의 캐릭터 등장

파이팅피닉스	와일드와이번	스택 스핑커스
주인공인 타마고가 가장 사랑하고 소중히 여기는 비더맨. 타마고는 이 비더맨을 특기인 강력한 「캐논샷」을 발사한다.	타마고의 친구인 야루우마는 검은 몸체의 와일드 와이번을 조정한다. 어두운 이미지를 강하게 지니고 있는 이 비더맨은 자기운 그의 분신이다.	주인공의 또다른 친구인 시라기 애용하는 것은 이 스택 스핑커스다. 스핑커스 이름에 어울리는 그는 이집트 출신이다.

빠른 속도로 계속해서 연발을 ....

2인 플레이의 열기는 여전하다

비더맨이란?

비더맨은 손바닥 크기의 인형으로 배에 구슬을 끼워 뒷부분의 트리거를 누르면 배부분의 구슬이 튀어나오게끔 만들어져 있다. 이것으로 다양한 배틀을 즐길 수 있다. 덧붙여 말하면 비더맨으로 배틀을 하는 사람을 '비더'라고 부른다.

실제 비더맨에서는 뒷부분의 트리거를 누르면 구슬이 피~잉 날려간다

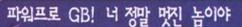
그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

© 1998 HUDSON

완벽함에 또다시 넘어갔다!!

파워프로 GB

작년부터 계속해서 발매되고 있는 KCEN의 GB 소프트 제 3탄!! 이번 파워프로 GB도 우리가 기대를 걸고 있었던 만큼 멋진 게임으로 돌변해 우리곁에 다가왔다. 이게임 역시 통신케이블을 사용한 대전 게임이 가능해 파워프로를 가지고 친구들과 흥미진진한 대전을 펼칠 수 있을 것이다 .

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 3월 26일 ▶발매가: 3,980엔

전체 312명의 선수가 등록되어 있다나봐

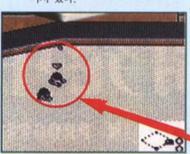
놀라지 않을 수가 없다. 어떻게 선수 312명 개개인의 데이터가 명확하게 들어가 있을 수 있는지…

또한 각 구단의 선수 특징을 비롯해 파워프로 시리즈의 시스템을 충실하게 재현했다. 물론 98년 기대의 신인 선수 쿄진군의 타카하시 요시노부와 주이치에 입단한 일명 이치로라고 불리는 우리나라의 이종범 선수도 등록되어져 있다.

외야수 지정이 가능하데

「완벽함만을 추구한다」라는 기분이 느껴질 만큼 이 소프트는 끝내준다.

GB용에서도 파워프로 시스템과 마찬가지로 외야로 날아간 볼은 외야수 전원이 슬라이드 방식으로 움직이지 않고 그때의 상황판단으로 야수가 자유롭게 움직이게 된다. 또한 GB용에서는 외야수를 플레이어가 직접 지정할 수 있게끔 만들어져 있다.

다양한 타구의 상황에서도 정확하게 선수를 이동시켜 베스트 플레이를 보여줄 것이다!

GB의 묘미, 통신대전도 만끽할 수 있겠지

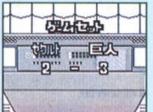
통신대전을 할때는 통신케이블이 필요하데, 무슨 말이냐면 두개의 미니 컴보이 본체에 통신케이블을 접속시켜 전원을 키면 친구랑 아주 아주 멋진 대전을 즐길 수 있다는 거지. 한번 풀어 볼래?

「통신동기중(つうしんどうきちゅう)」이라는 화면이 표시된다

게임 셀렉트 화면에서 각각 1P, 2P의 게임을 선택한다

통신대전후 승패 데이터 체크 가능!!

혼자서 컴퓨터와 대전을 즐기던 친구와 둘이서 통신대전을 하던 어느쪽으로 게임을 하더라도 게임세트 되면 각각 기록되어져 있는 데이터를 체크해볼 수 있다.

게임세트 되면 그 시합데이터가 기록된다

게임세트 되면 그 시합데이터가 기록된다

모드셀렉트 화면에서 「둘이서(ふたりで)」를 선택한다

둘이서 플레이한 경우도 대전 상대(ID번호) 별로 승패수가 기록된다

혼자서 플레이할 경우 플레이한 게임별로 승패수가 기록된다

©1998 KONAMI

열투라는 이름에 우리들이 뭉쳤다

열투 리얼바우트 아랑전설 스페셜(GB)

새로운 열투 시리즈가 등장했다. 이름하여 「열투 리얼바우트 아랑전설 스페셜」 그이름도 찬란한 「리얼 바우트 아랑전설 스페셜」의 캐릭터가 SD화 되어 GB로 등장했다. 드디어 라인 이동 싸움이 시작되었다. 힘차게 스타트 버튼을 누르자.

▶제작사: 타카라	▶장 르: 격투액션
▶발매일: 3월 27일	▶발매가: 3,980엔

조그맣다고 얕보지 마라

'작은 고추가 맵다'는 말이 있다. 그렇다고 정말 작은 고추가 매울까?? 이 문제는 먹어본 사람만이 안다. 게임도 마찬가지이다. 겉모습으로만으로는 판단할 수 없다. 판단은 발매된 후 하자.

작지만 맵다

SFC용 그림

왔다 갔다 2라인 시스템

「리얼바우트 아랑전설 스페셜」의 독특한 시스템인 라인 이동이 「열투」에도 그대로 이식된다.

상대의 공격을 라인 이동으로 가볍게 피하고 반격의 기회를 잡는 이 시스템으로 한층 더 게임의 긴장감이 고조된다.

아케이드와 비교해도 손색없는 배경그림(?)

확실한 크기 조절

코너 구석에는 뭐가 있길래?

코너 배틀이라고 들어봤나? 배틀필드의 양 사이드에 있는 장애물을 파괴하면서 상대를 기절시키는 것이 가능한 「코너 배틀」도 건재하다. 상대를 라운드가 시작 될 때마다 상대의 꽁무니(?)를 쫓아다니며 일발역전의 기회를 엿보자.

구석에서 뭔가 보이는가

표지의 비밀

「열투 리얼 바우트 아랑전설 스페셜」의 자켓 상단부 가운데에 이오리가 그려져 있다. 도대체 어떤 관련이 있을 것인지??

저기 이오리가 보이는가

12+α??

이번에 등장하는 캐릭터는 전부 12+α이다. α의 물망에 오른 것은 역시 기스 하워드. 아직 조건은 확실하지 않지만 등장하는 것은 분명하다.

그럼 등장 캐릭터를 하나씩 확인해 보자.

캐릭터 선택화면

COMBOY64

© 1998 TAKARA

닌자 IQ에 도전한다!!

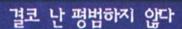
닌타마 란타로우 GB –챌린지 퍼즐–(가칭)

포켓 프린트 대응의 새로운 그림맞추기 퍼즐게임이 등장했다. 이 게임은 닌타마 란타로우를 포함한 개성있는 6명의 캐릭터를 사용해 필드에 흩어져 있는 큐브를 누르기도 하고 당기기도하고 때로는 일정하게 출현하는 노멀큐브를 부수면서 일정시간내에 하나의 그림을 완성시켜 IQ를 체크하는 액션 퍼즐게임이다. 게임종료 후에는 플레이 결과와 닌자 IQ가 표시된다. 이게임은 무엇보다도 두뇌 회전을 많이 요구하는 게임이다.

▶제작사: 컬처 브레인 ▶장 르: 퍼즐
▶발매일: 98년 5월 예정 ▶발매가 3,980엔

3가지 게임 모드로 즐긴다

챌린지 모드

「닌자 IQ」에 도전한다

이 모드는 1인용으로써 무한대로 계속되는 면과 목표를 정해 대전하는 모드로 되어 있다. 게임 종료후에는 플레이 성적과 IQ지수가 표시되기때문에 자신의 능력을 한눈에 판단할 수 있다. 머리를 잘 회전시켜 효율적으로 플레이하면 「닌재IQ」는 점점 높아져 간다.

어드벤쳐 모드

32층으로 되어 있는 닌자타워에서 탈출하는 모드이다.
각층에는 수수께끼의 아이템이 숨어 있어 게임 클리어 이외에도 또다른 재미를 맛볼 수 있다.
여기서 얻은 캐릭터를 파워업 시키는 아이템은 챌린지 모드에서도 사용이 가능하다.

아이템 입수로 캐릭터를 육성시켠다.

VS 모드

친구와 함께 최고에 달한 배틀을 즐길 수 있다!

통신케이블을 사용해 둘이서 대전할 수 있는 모드이다.
상대를 방해하면서 상대보다 빨리 그림을 완성시키기 위해 열을 올려야 한다. 이모드는 자신의 큐브를 부수기도 하고 적 닌자를 쓰러뜨리는 것에 의해 상대의 그림 완성도를 방해한다.

6명의 개성적인 캐릭터 등장

▶스피드 업 - 일정시간 자신의 캐릭터 스피드를 높일 수 있다.
▶기동이 빠르고 그밖에도 다양한 능력을 갖춘 만능형.

▶필드 교체 - 즉각 자신과 상대의 필드 배치를 그대로 교체시킬 수 있다.
▶타임 회복 능력은 극히 낮지만 그밖의 다른 능력은 높은 속공형.

▶스피드 다운 - 일정시간 상대 캐릭터의 스피드를 늦추게 할 수 있다.
▶타임 회복능력은 아주 높지만 다른 능력은 낮은 내구형.

▶난술 되돌리기 - 일정시간 상대가 행한 난술계 공격을 원상태로 되돌려 놓는다.
▶타임 회복능력이 높고 다른 능력은 낮은 내구형.

▶ 필드를 못봄- 일정 시간 상대 필드의 일부를 볼 수 없다.
▶ 전 능력이 평균적인 만능형.

▶블럭나열 변형 - 상대 필드의 블럭 일부를 즉각 흐트려 놓을 수 있다.
▶타임 회복 능력이 낮고 그밖의 능력도 그다지 높지 않는 속공형.

적 캐릭터

하츠보우사이 & 도크타케

▶일정 법칙에 따라 필드를 순회하고 있다.
▶플레이어를 발견하면 막 뒤쫓아 온다.

포켓 프린트를 대응시켜 즐기는 방법

포켓 프린트 대응으로 다양한 씰이 프린트 중이다. 자신만의 콜렉션을 만들어 친구에게 자랑해 보는 것도……

게임 공략 힌트!

아이템 씰

게임중에는 알지못하는 아이템 입수 방법과 그 효과가 실려 있다. 절대 빠뜨리지 말자.

닌타마들이 씰로!

캐릭터 씰

란타로우와 키리마루 등 친밀한 동료가 약40종류 씰로 변신해 다가온다.

좋은 일이 있을지도!

퍼즐 씰

완성하면 1장의 그림으로 되는 64개 픽스의 퍼즐이다. 자, 힘을 내자. 좋은 일이 생길지도 모르니….

실력을 뽐내보자

닌자 IQ 인정 씰

각 모드 클리어시 자신의 성적표와 인정증서를 프린트로 뽑아낼 수 있다. 캐릭터별 모드별로 준비되어 있다.

©1998 CULTURE BRAIN

COMING SOON...

레이싱

▪타카라 ▪98년 7월 예정 ▪미정

쵸로Q 64

타카라의 간판 상품중 하나인 「쵸로Q」의 N64용 게임. 귀여운 쵸로Q가 달리는 모습과 아이템을 사용한 레이스의 구사로 한껏 재미를 맛볼 수 있을 것 같다. PS판의 「쵸로Q3」도 판매 호조를 띄고 있고 N64판도 기대하는 만큼 좋은 반응을 보일 듯 싶다.

▪세가 ▪98년 여름 예정 ▪미정

레브 · 리미트

유감스럽게도 또다시 발매가 연기되었다. 머신 디자인과 코스 레이아웃 등을 새로이 수정하기도 하고 감독체라고 하는 게임 시스템에도 수정을 가한 듯하다. 발매가 늦추어 지긴 했지만 그만큼 완벽한 작품을 기대하며 기다려 보자.

▪어클레임 재팬 ▪98년 여름 예정 ▪미정

익스트림G

놀라울 정도의 스피드로 질주하는 파크레이스. 코스 위에 떨어져 있는 아이템을 입수하면 속도가 빨라지거나 장벽을 뛰어넘거나 미사일을 발사하기도 한다. 레이스 이외의 모드도 풍부하다. 물론 4인 대전도 가능하다. 머지않아 과격한 배틀이 전개되리라.

시뮬레이션

▪보톰업 ▪미정 ▪미정

화면은 이미지 일러스트입니다.

오네가이 몬스터

이번 달에는 새로운 캐릭터와 몬스터가 공개되었고 게임 개발 역시 순조롭게 진행되고 있는 듯하다. 이제 곧 실제로 움직이고 있는 캐릭터의 모습이 보여질지도 모른다. 귀엽고 깜찍한 몬스터가 많이많이 게임에 등장하기를 바라며 새로운 소식을 기대하자.

퍼즐

▪컬처 브레인 ▪98년 4월말 ▪5,980엔

닌타마란타로우 챌린지 퍼즐64

이 게임은 NHK에서 방송중인 인기 애니메이션의 캐릭터를 사용했다. 그리고 장르는 퍼즐 게임으로 밝혀졌다. 하지만 기존의 퍼즐 게임처럼 떨어지는게 아니라 그림맞추기 형태의 퍼즐 게임으로 또다른 재미를 맛 볼 수 있을 것 같다.

스포츠

▪켐코 ▪98년 여름 예정 ▪미정

화면은 이미지 컴퓨터 그래픽입니다

킹그힐 64-익스트림 스노우 보딩(가칭)

이 게임은 「트위스트 엣지 스노우 보딩」의 타이틀이 변경된 것이다. 특징은 선택하는 캐릭터에 따라 목적과 스토리가 달라지는 등 내용이 풍성하다는 점이다. 아직 이미지 그래픽 이외의 실제 화면은 공개되지 않고 있다.

액션

▪닌텐도 ▪미정 ▪미정

콩커즈 퀘스트(가칭)

이 게임은 「블라스트 도저」 「골든아이」 「디디콩 레이싱」, 그리고 「밴조와 카즈이의 대모험」을 개발한 레어사가 제작중인 액션 어드벤처 게임이다. 97년 6월의 미국 게임쇼에서(E3) 이미 게임은 플레이가 가능했지만....아직 새로운 소식은 없다. 기대를 가지고 조금만 더 기다려 보자.

▪코나미 ▪미정 ▪미정

화면은 개발 중인 것입니다

악마성 드라큘라 3D(가칭)

새로운 정보는 아직 없지만 분명히 드라큘라 백작은 아직도 관속에서 쿨쿨 자고 있을 것이다. 아름다운 모습을 하루 빨리 보고 싶어하는 우리들의 마음을 백작은 알려나..... 이 게임은 반드시 64용으로 곧 등장하리라 본다. 더군다나 숭엄하고 거룩한 분위기, 게다가 아름다움을 유지하고 있을 드라큘라 백작을 기다려보자.

기타

▪닌텐도 ▪98년 가을 ▪미정

포켓몬스냅

느긋한 마음으로 기다리고 있는 이 소프트는 등장하는 포켓몬이 다양한 장소에서 재미있는 표정과 몸짓을 구사한다. 플레이어가 카메라맨이 되어 포켓몬들이 사는 「포켓몬 월드」로 향해 떠나는 이 게임은 필드를 돌아다니고 있는 포켓몬들을 격사시키는 것이 목적이다.

▪팩·인·소프트 ▪미정 ▪미정

화면은 GB판입니다

바다낚시 64

화면공개는 아직 되지 않았지만 철저하게 리얼함을 추구한 고기의 움직임에 모두 학수고대하고 있다. 게임을 만끽할 수 있는 만점의 아이디어도 풍부하고, 등장 도구의 선택도 자유롭다.

GB 롤플레잉

▪캡콤 ▪5월 1일 ▪3,980엔

셀렉션 Ⅰ & Ⅱ

캡콤의 명작 RPG 「셀렉션」의 2부작이 하나로 되어 등장한다. 게임은 깊이 있는 3D화면이고 어드벤처의 요소가 강하다. 대화나 이동까지도 커맨드 선택타입으로 되어 있다. 이 게임은 깊이 있는 게임임으로 싫증나지 않고 오랫동안 즐길 수 있을 것이다.

GB 시뮬레이션

▪보톰업 ▪4월 24일 ▪3,980엔

포켓 · 베이스피싱

큰 붐을 일으키고 있는 베이스 낚시 게임. 3개의 모드에서 베이스 낚시의 즐거움을 맛볼 수 있을 것이다. 낚시 장소는 메카하구호를 비롯해 여러군데서 실감나게 낚시를 즐길 수 있다. 선택가능한 루어(미끼)는 9종류이고 낚은 고기와 장소에 따라 달라진다. 또한 기후, 시간, 온도까지 생각해서 하지않으면 안된다.

CHEAT CODES FOR N64 USER

에어로 게이지

숨은 머신과 숨은 스테이지

「에어로 게이지」의 숨은 머신과 숨은 코스의 출현 조건이 밝혀졌다. 숨은 머신은 모두 5대이다. 아래표에 있는 4대는 각각의 머신을 사용해서 리믹터 컷트 이상의 레벨 그랑프리모드에서 포인트 1위를 차지하면 된다. 나머지 한대의 「X머신」은 리타이어하지 않는 코스를 달리고 모든 타임의 1초미만 「064」(2' 36" 064 등)이 되면 출현한다. 또 숨은 코스는 2가지 코스가 있는데 각각의 출현조건은 아래표를 참조하자.

숨은 머신 출현의 대응 머신	
사용머신	**출현 머신**
후사하	고아이라스
게즈펙스	지리로우드
제로	칼버드스
미티어	듀켐

출현 코스	출현조건
시노와 폴리스	하이텐션 레벨의 그랑프리 모드에서 예선을 치루고 본선에서는 전 코스에서 1위를 해야한다
아이스크림 잼	리믹터 컷트 레벨의 그랑프리 모드에서 예선을 치루고 본선에서는 전 코스에서 1위를 해야한다

요시 스토리

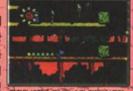
요시의 자살

메론만을 모으려고 하고 있는데 메론이 아닌 다른 과일을 먹어버렸다면 일부러 죽을 수도 있다. 자살이 가능하다는 말씀!!하지만 적에게 당했다면 「L+Z+A+B」를 동시에 눌러보자. 누름과 동시에 잘 놀던 요시가 갑자기 자살을 해 버린다.

메론만을 모으는데 실패

L+R+Z를 동시에 누르면 요시가 스스로 목숨을 끊는다

헤치 필승법

「가봉의 집」등에 등장해 요시를 방해하는 헤치. 보통 때는 천천히 걸어가면 통과할 수 있다. 하지만 R트리거를 반복해 눌러주면 발을 동동 구르다가 달려간다. 이렇게 하면 해치의 방해를 받지 않고 통과할 수 있다.

해치의 방해로 건너갈 수가 없다. 보통때라면 천천히 걸어가 통과할 수 있는데...

이 통로에서는 점프를 하지않고도 건너갈 수 있다

포켓 카메라(GB)

포켓 카메라로 더욱 즐겁게..

먼저 메뉴 화면에서 "즐긴다(아소부 あそぶ)"를 선택하자. 이 때 2개의 UFO를 쏘지 않고 그대로 두면 슈팅 게임이 시작된다. 이 게임에서 2,000점 이상 득점을 올리게 되면 UFO가 3개 등장한다. 그중 중앙의 UFO를 쏘면 배틀 경쟁을 즐길 수 있는 미니 게임 「런!런!런!」이 시작된다. 이 게임도 플레이어의 얼굴을 에디트 할 수 있기 때문에 다양한 얼굴로 게임을 즐겨보자.

엔터의 점프로 좋은 타이밍을 노려라

하이퍼 올림픽인 나가노 64

이상야릇한 착지포즈

어떠한 모드에서도 상관없이 자유로운 스타일의 스키(에어리얼)를 선택해 게임을 시작할 수 있다. 경기가 스타트하고 나서 선수가 점프하기까지 아무런 버튼도 누르지 말고 그냥 두자. 그리고 점프후 회전하고 있는 선수의 양쪽 다리가 위를 향했을 때 타이밍을 잘 맞춰 B버튼을 누르자. 그때 점프한 선수는 공중에서 3회전하기 때문에 다리가 위를 향할때 B버튼을 눌러야 한다. 그렇게 하면 선수의 착지 포즈는 머리가 눈에 파묻힌채 겔렌데(스키 연습장)까지 미끄러져 가는 웃음을 자아내는 묘기를 보여줄 것이다.

선택한 경기는 자유로운 스타일의 에어리얼. 요기는 레이아웃을 중심으로 하면 성공할 확률이 높다

발이 위를 향한 순간에 B버튼을 누르자. 착지할 때까지 3번을 눌러야 한다

착지 점수는 엉망이지만 관객으로 부터는 환호를 받을 것이다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞

안녕하세용! 구구리 누나. 저는 직재라고 합니다. 우선은요. N64란이 '두근두근 구구리엘'로 바뀌어서 축하드려요!
저는 요즘에 고민이 너무 많아요. 저는 지금 중3이고요, 꿈은 챔프에 들어가 공략을 하고 싶어요. 그런데 이런 일을 하는 사람을 뭐라고 합니까? 학교에서 종이에다 자기 꿈을 써서 내라고 하면 저는 그냥 경찰이라고 합니다. 또 친구들이 챔프에서 공략을 한다면 뭐하러 그런 것을 하냐고 해요. 구구리 누나 이런 직업이 좋지 않은 직업인가요? 구구리 누나 제발 답변 좀 해주세요. 그래야 저도 제 희망을 제대로 말하지요.

직재군! 먼저 축하 메시지 정말 고마워요. 하지만 직재군이 너무 힘들어 하는 것 같아 웃고 있을 수만은 없네요. 직재군! 누나 이야기 잘 들어봐요. 직재군 뿐만 아니라 모든 중3이 앓고 있는 일종의 병이 있죠. 병명은 밝혀지지 않았지만 그 시기를 거친 사람만이 치료할 수 있는 이상야릇한 병! 하지만 누나는 걱정 안해요. 긍정적인 사고를 가지고 있으면 치료가 가능하니까요. 짧은 사연이긴 했지만 그 사연을 읽고 직재군의 성격을 조금은 알 것 같아요. 그래서인지 누나는 직재군에게 믿음이 가는군요. 허황된 꿈을 꾸지 않고 정말 자기가 하고 싶은 것을 향해 살아가는 직재군의 모습을 떠올려 보니 누나가 힘이 막 생겨요. 직재군! 공략하는 사람을 게임계에서는 필자라고 말하고 있어요. 직재군이 앞으로 하고 싶은게 정말 필자라면 누나는 막고 싶지 않네요. 누나가 이쪽 계열에서 일하고 있기 때문이 아니라 누나는 남에게 이끌려 다니기보다 뭔가 자기가 만족하고 자신 스스로 자기의 미래를 펼쳐나갈 수 있는 꿈을 가지고 살길 바래요. 누나는 직재군이 주위의 시선에 너무 두려워 하지않고 당당히 꿈을 밝힐 수 있는 그런 용기를 가졌으면 해요. 직재군! 인생의 주인공은 남이 아닌 바로 자기 자신이란걸 잊지마세요.

안녕하십니까? 저는 N64를 보유한 분당에서 열심히 살고 있는 N64유저입니다. 먼저 죄송하다는 말을 전합니다. 전 N64 팩 가격에 대한 압박에 빠져 절규하던 중에 대단한 결심을 하였습니다. 바로 N64를 플스로 바꾸기로 마음을 먹었습니다. 돈은 많이 들겠지만 더 이상 자금 압박으로 부터 벗어나려는 저를 N64 유저님들은 이해해주십시오. 하지만 N64와의 추억은 저에게 있어서 잊혀질 수 없을 것입니다. N64만세!!!

누나가 힘이 쫙 빠지는군요. 찬엽군이 떠나가는데 잡을 수 없는 누나의 심정을 알려나??? 찬엽군이 이런 결론을 내리기까지는 밤을 지새우며 고민도 했을테이고 많은 유혹도 있었으리라 봅니다. 작별의 편지이긴 하지만 말없이 떠나지 않고 누나에게 편지를 보내주어 고마워요. 근데 왜이리 가슴이 아프죠. 찬엽군! N64유저였던 지난날을 잊지 않는다고 하셨죠? 그래요. 찬엽군의 마음, 누나는 잘 알아요. 어쨌든 플스로 기종을 바꾸더라도 누나는 너그러운 마음으로 이해할게요. 찬엽군이 챔프를 떠나는 것은 아니니 조금은 마음이 가라앉는군요. 플스 게임 재미있게 즐기시구요. 앞으로도 지금처럼 이 누나가 그립다거나 N64유저 시절이 생각난다면 망설이지 말고 편지 보내주세요.

누나 저는 대전에 사는 영식입니다. 제가 누나에게 편지 쓰는 이유는 상사병에 걸렸기 때문이죠. 다름이 아니라 저희 학교에 아주아주 이쁜 여학생이 다니고 있습니다. 하지만 그아이는 저와 같은반인 다른 아이를 좋아하고 있어요. 억울해-잉-잉. 하지만 저희반 아이는 영-아니더군요. 바보같이...이걸 어떻게 하죠? 남들 다있는 여자 친구도 없으니 원-편지를 보내고 싶지만 저는 키도 작고 얼굴도 못생겼기 때문에 영-마음이......그리고 6학년때 여자 아이들을 너무 못살게 해서인지 자꾸 퇴짜만 맞습니다. 어떻게 하지요. 구구리 누나는 여자니까 여자의 마음을 잘 알죠? 그러니 저에게 방법을 알려주세요. 저 이러다가 쓰러집니다.

영식군! 아직도 누나 가슴이 벌렁벌렁 거려요. 왜냐구요? 영식군의 편지를 펼치는 순간 '상사병'이라는 글짜가 눈에 확 들어오더군요. 순간 누나의 얼굴은 달아오르고 입가에는 음흉한 미소가 잔잔히~ 근데 와르르르르....(뭔가가 무너짐) 상사병의 대상이, 이럴수가!?
영식군은 대단히 진지한데 누나가 착각에 빠져 그만 실없는 소리만 늘어놓았군요. 영식군! 너무 고민하지 말아요. 같은 여자 입장에서보면 지금 그 여자친구 역시 상사병을 앓고 있겠죠. 상대가 서로 다를뿐. 하지만 외모를 따지는 여자도 세상에는 많지만 누나는 이렇게 생각해요. 그 여자 아이가 영식군의 외모때문에 관심을 주지않는다면 그 여자아이는 영식군의 사랑을 받을 자격이 없는 것 같군요. 영식군도 단지 그여자 아이의 미모에 빠져 상사병을 앓고 있다면 누나는 영식군에게 실망할거구요. 영식군은 성격이 참 밝을 것 같은데 왜그리 자신감이 없죠? 자기 가 자신을 미워하는데 어느 누가 자신을 사랑할 수 있겠어요. 자신을 사랑할 수 있어야만 남에게도 사랑을 베풀고 사랑 받을 수 있는 법. 아셨죠. 자! 영식군, 힘을 내서 다시 시작해 봐요. 너무 조급하게 생각하지 말고 그 여자아이를 한발짝 물러나 지켜보는 방법도 좋을 것 같네요. 우울해 있으면 모든게 달아나 버려요. 아셨죠? 누나도 영식군을 위해 기도할게요.

구구리 선생님(언니) 안녕하세요? 저는 여고생 게이머 '김은미'라고 합니다. 지난달에 이어 두번 보내는 편지인데 첫번 편지 읽으셨나 모르겠군요. 구구리 언니! 지금 제 옆엔 어제 나오자 마자 바로산 「GAME CHAMP」가 놓여 있습니다. 동생이 아픈몸을 이끌면서까지 사온거예요. 그저께 동생이 갑자기 왼쪽 옆구리가 아프다해서 119를 불러 병원에 갔었는데 병명(?)이 '식중독'이었습니다. 학교 근처 분식집에서 '메추리알 꼬치'를 먹어서 그런거 같다고..... 그래도 「GAME CHAMP」라고 하면 자다가도 벌떡 일어날 정도로 좋아하니 '식중독' 쯤이야 별것 아니었나 봅니다. 호호호—용(?) 그럼 구구리 언니, 제 동생이 빨리 완쾌할 수 있도록 빌어 주시고 언니도 몸 조심하고 건강하세요. 안녕히 계세요.

구구리: 언니라는 호칭이 왜그리 반갑게 들리는지.... '여고생 게이머' 너무너무 멋집니다.
은미양의 편지를 읽고 있으면 참 편안한 기분을 느낄 수가 있어요. 꾸밈없이 순수할 것 같은 은미양을 상상해 봅니다. 은미양의 사연처럼 이 언니도 정말 편안한 기분으로 답장을 적을게요. 동생의 상태는 좀 어떠한지? 119까지 출동할 정도였다면 상태도 심각하고 많이 놀랐겠어요. 아님 동생의 엄살 정도가 꽤끔 정상수치를 넘어선다거나.... 농담이구요. 언니도 동생이 하루빨리 완쾌되길 기도할게요. 그리고 은미양은 어떤 종류의 게임을 즐기고 있는지, 관심 분야가 뭔지, 대개 궁금해요. 다음에 또다시 언니를 찾게 될 때 은미양에 관한 많은 것을 알려주세요. 그냥이 아닌 것 같은데 ~~ 혹시 누군가를 상상하면서....후후후

메마르고 삭막했던 땅위에 아주아주 조심스럽게 새싹들이 톡톡!! 터져 나오고 있습니다. 너무너무 소중한 친구들 모두 안녕하세요? 봄바람에 이끌려 괜히 마음 잡지 못하고 방황하지는 않는지..... 제가 봄을 좀 타거들랑요. 봄은 대개 희망적이고 활기가 넘쳐야 한다고 생각하죠. 주변의 모든 만물이 다시 소생하니. 하지만 봄바람에 마냥 자신을 맡기고 멍해지는 사람이 점점 늘어나는 건 왜일까요? 어찌되었던 우리 희망만은 잃지 말아요. 여러분! 이렇게 봄맞이 새단장을 하고 보니 기분도 한결 산뜻해진 것 같구 여러분들이 과연 어떤 사연을 보낼지 구구리는 매일 가슴 설레이며 기다리고 있답니다.

'두근두근 구구리엘' 응모요령

구구리는 한발 더 여러분들 곁으로 다가섰습니다. 그리고 여러분들의 따뜻한 마음이 담긴 글과 꼭 선보이고 싶은 사진, 나만의 개성이 담긴 그림을 손꼽아 기다리고 있습니다. 구구리와 마음이 통한 분들께는 행운의 챔프 점수 1000점을 드립니다.
보내실 곳 - 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 '두근두근 구구리엘' 앞 우 121-160
마감일 - 매월 20일까지

아케이드 게임이 쇠퇴하고 있다?

한때 게임센터에서밖에 게임을 즐길 수 있었던 시절이 있었다. 그러나 뛰어난 기술력을 바탕으로 한 가정용 게임기의 등장에 의해 현재 게임센터는 그 자리를 잃어가고 있다. 업소용으로 신 작품이 나온 후 한두달이 지나 그래픽은 물론 조작성마저 업소용의 그것과 완벽한 이식이 현재 가정용으로 되고 있다. 이런 경향이라면 앞으로 게임센터는 사라져갈 것인가? 이번 호 아케이드 연구실에서는 현 국내 게임센터의 현주소를 알아보기로 한다.

게임센터 그 20년의 움직임

인베이더 등장

타이토로부터 「스페이스 인베이더」가 등장. 침략해 오는 적을 쏘아 떨어뜨리는 파괴감이 유저들을 열광시켰다.

테트리스 등장

구소련 출신의 퍼즐 게임 「테트리스」. 단순하고 명쾌한 시스템에 심오한 전략성으로 일반 층까지 반향을 불러 일으켰다.

스트리트 파이터2 등장

횡스크롤형 액션으로 캡콤사에서 등장한 스파2. 대전격투게임이라는 새로운 장르를 구축하였다.

버철 파이터2

「스트리트 파이터2」로 시작된 대전격투게임은 「버철 파이터2」의 등장으로 그 정점에 이르게 된다. 간단한 조작으로 게이머는 물론 일반 청장년층까지 유저층을 확대하게 된다.

스티커 자판기의 등장

그리고 최근 자기 얼굴 사진을 찍어 프린터하여 스티커로 제작하는 스티커 자판기가 등장했다. 여자고등학생을 중심으로 히트. 그 붐은 아직까지 이어지고 있다.

그리고 미래는?

오락실은 인베이더로부터 시작됐다

비디오게임의 역사는 오래되었지만 국내에서 그 존재가 유명하게 된 계기는 「스페이스 인베이더」이후부터라고 해도 과언이 아니다. 당시 사람들은 50원짜리 동전을 쌓아놓고 침략자와 전투를 전개한다. 하지만 게임을 하기 위해 돈을 갈취하는 등의 범죄행위가 속출하게 되는 등 게임센터의 이미지가 어둡고 음침했던 것도 사실이었다. 그후 「제비우스」, 「팩맨」등의 남코 황금시대, 세가의 체감게임시대를 지나 게임 플레이 인구는 소수였지만 확실히 증가해 가는 모습을 보인다. 당시 게임은 각각의 개성을 가지면서 각 메이커들은 계속해서 신 타이틀을 발매하게 된다.

당시 게임센터의 전경을 보면 게임센터 내에서 옆에 앉은 게이머를 흘끗흘끗 쳐다보며 "어떻게 하면 그렇게 할 수 있죠?"라는 하이 스코어를 노리는 플레이어들의 횡커뮤니케이션의 장소였다(당시 게임센터는 테이블형 통체를 옆으로 배열해 놓았기 때문에 옆에 앉은 사람들과 얘기하는 모습을 비유해 횡커뮤니케이션이라고 칭한다). 최고의 고득점을 노리는 매니어들이 격렬한 싸움을 벌이는 곳 즉 당시 게임센터는 매니어들만의 것이었다고 할 수 있었다.

이런 게임센터에 변혁기를 맞이하는 것은 「테트리스」의 등장 이후이다. 매니어틱한 비디오게임 업계에 심플하며 심오한 게임성과 동시에 액션성과 퍼즐성을 겸비한 「테트리스」가 등장하게 된다. 이로 인해 비디오게임에 흥미가 없었던 사람까지도 게임센터 문을 두드리게 된다. 이것을 계기로 각 메이커도 일반인 취향을 의식해 게임을 제작하기 시작한다.

그후 게임센터는 획기적인 전환점을 맞이하게 된다. 차츰 넓어지고 있던 플레이어 층을 더욱이 넓히는 것은 물론 신 장르의 개척까지 발전시켰던 것이 인간 대 인간이라는 새로운 시도를 했던 대전격투게임의 등장이었다.

캡콤의 「스트리트 파이터2」는 업소용 게임 장르는 물론이고 대전격투게임의 역사에 큰 획을 그은 작품이다. 지금까지 CPU밖에 즐길 수 없던 사람들이 10억의 세포를 이용해 자신과 동일한 인간 상대를 쓰러뜨리기 위해 전술적으로 머리를 사용하기 시작한 것이다. 당시 인간대 인간이라는 대전형식을 접해보지 못했던 만큼 당시 유저들의 대전 스타일은 주로 상대와의 심리전이 대부분을 차지했다. 후에 게임 스피드를 향상시키거나 해서 매니어틱한 경향으로 옮아가게 된다.

그후 대전격투게임은 더 큰 진화를 맞이하게 된다.

세가의 「버철 파이터」는 3D 대전격투게임이라는 하나의 장르로 그 지위를 확립하게 되는 동시에 3D격투게임의 개척자적인 존재가 되었다. 2D 격투가 전성기였던 당시 발매 직후 그 특이성에 대해 찬반양론이 있었지만 결과적으로 그때까지 그다지 게임을 하지 않았던 사람들까지 매료시킨 결과를 초래했다.

후에 발매된 버파시리즈는 모두 대 히트를 기록하게 된다. 그 인기의 비밀로는 3D의 리얼함과 전술의 재미, 마지막으로 알기 쉬운 시스템에 있었다. 스파시리즈(캡콤)로 대표되는 2D 격투게임의 주류인 1레버 6버튼제에 비해 이것은 1레버와 가드, 펀치, 킥이라는 세 가지 버튼만으로 모든 조작이 가능했다. 기술 커맨드도 굉장히 단순해 누구라도 금새 기술을 구사할 수 있었다. 이런 이유로 인해 경제적인 여유가 있던 청장년층까지 끌어들이는 대전쟁이 시작된 것이다. 이후 이 시대를 「버철 파이터」시대라고도 부른다. 그리고 최근 스티커 자판기의 등장으로 여자고등학생이라는 새로운 고객층을 획득하게 된다. 이 붐은 지금까지도 이어지고 있다.

이같이 변혁이 일어난 것은 게임 타이틀과 새로운 기종의 등장에 의한 것이다. 앞으로는 어떤 게임이 발매될 것인가?

지금 게임센터는 병들고 있다

불황이었던 작년 그 영향을 받아 사람들이 게임에 쓰는 돈은 줄어들고 각 게임센터도 수익이 줄어들고 있다. 그것에 의해 문을 닫고 있는 센터도 적지 않다. 허나 이 위기는 단지 불황에 의한 것만은 아니다. 게임센터 자체가 병들어 가고 있는 것이 최대의 원인이다. 매니어화, 매너리즘화, 손님의 분산 이런 고질적인 병들을 현재 게임센터는 안고 있는 셈이다.

그 가장 큰 이유로는 거대 히트작 뒤에 그것을 모방한 아류작들의 등장에서 찾을 수 있다. 테트리스가 유행할 시절 떨어뜨리는 퍼즐게임이 유행했다. 그리고 스파2의 등장 이후의 아류작

들 역시 마찬가지이다. 이러한 문제는 비디오게임에만 국한된 것이 아니다. 마치 경마에서 2번째 순번의 말을 노리는 것처럼 자신의 발전을 부정하고 오로지 세컨드 히트를 노리는 것과 같다. 이것은 스스로가 가능성이 있는 게임 장르를 축소시켜 버리게 되는 것이다. 지금 게임센터에 가면 오로지 격투게임을 중심으로 슈팅, 퍼즐 등이 늘어서 있는 정도이다. 정말 이것이 좋은 것일까 반문하고 싶다.

게임센터에 오는 사람은

게임 매니어의 전유물이었던 시대 게임센터에 있는 사람들이 거의가 매니어뿐이었다. 게임을 플레이하는 사람 자체는 지금에 비해 적었지만 다양하게 자신들만의 재미를 찾고 있었다. 허나 일부에는 불량의 집합소로 여겨지기도 했지만 시대가 흐르고 테트리스, 크레인게임, 스티커 자판기 등의 등장으로 게임들이 일반층에게 파고 들어갔다. 그 덕에 게임센터의 어두운 이미지를 정화시키는 효과도 있었다. 또한 결과적으로 게이머의 층이 꽤 넓어졌다.

과거에 비하면 현재 게임센터에 놓여 있는 기계의 종류는 당연히 증가하였다. 물론 기계의 종류를 늘리는 것이 게임센터를 찾은 게이머가 기계 모두를 플레이하게 하기 위한 것은 아니다. 제아무리 모든 장르의 기계들이 즐비해 있다고 해도 종류마다 사람들이 몰리는 것은 정해져 있다.

비디오게임의 장르에서 본 쇠퇴

대전격투게임

좋은 의미에서건 나쁜 의미에서건 비디오게임을 대표하는 장르이다. 룰은 간단하다. 각 캐릭터가 가지고 있는 고유의 기술을 사용해서 상대방을 쓰러트리는 것이다. 이러한 점에 있어서 인기를 끌고 있고 또 이로 인해 액션이라는 장르에서 독립했다. 이 대전액션은 캡콤의 스파2에서 확립되었다고 보아도 과언이 아니다. 그 후 스파2는 대쉬, 터보, 슈퍼, X버전 등으로 버전 업해 왔다. 한편 SNK는 아랑시리즈를 필두로 사쇼, KOF 시리즈를 발매해 호평을 받고 있다. 또한 세가가 폴리곤 기술을 이용「버철 파이터」를 발매하게 된다. 이는 간단한 조작으로 청장년층까지 유저 층을 넓히게 된다. 현재 격투게임을 보면 너무 매니어적으로 되어 가고 있는 한편 2D격투와 3D격투의 양극화시대로 접어들었다. 2D층은 중고생들이, 3D층은 매니어 위주로 흘러가고 있다. 또한 시리즈물로 인해 참신한 작품이 나오기 어렵게 되었다. 종래의 격투의 룰을 파괴한 게임으로서 에어가이츠가 호평받고 있다.

퍼즐

과거에는 곰곰이 생각해 해법을 찾는 퍼즐이 많았지만 「테트리스」발매 이후 위에서 막대기가 내려오는 형태가 많다. 단 「뿌요뿌요」가 일으킨 대전형 퍼즐게임 요소도 많이 사용되고 있다. 이들은 캐릭터도 있고 의외로 유저들에게 반응이 좋다.

안정된 매상을 보이고 있는 장르도 바로 이것. 최신 게임으로 도배되어 있는 게임센터를 가든 산골에 외진 게임센터를 가봐도 빠지지 않고 있는 것이 바로 퍼즐게임이다.

스포츠

동서고금을 막론하고 스포츠는 많이 게임 소재로 되고 있다. 이 장르가 유명하게 된 것은 옛날은 「하이퍼 올림픽」, 중기에는 「월드 스타디움」, 최근에서는 야구, 축구 등이다. 이들 스포츠게임들은 실명을 사용하거나 리얼함을 지향하고 있다. 역시 게임보다도 스포츠를 좋아하는 사람이 플레이하고 있는 경우가 많다고 할 수 있겠다. 작년 월드 컵 예선의 영향을 받아서인지 「버철 스트라이커2」 등의 축구게임이 인기가 높다.

액션

액션에서는 크게 점프액션과 격투액션 장르를 구분 그 폭이 넓은 편이다. 비디오게임을 육성한 점프액션에서 아예 독립된 대전격투에 이르기까지 그 폭이 상당히 넓다고 할 수 있다. 「파이널 파이트」를 필두로 한 스크롤 격투액션은 지금은 그다지 눈에 띄지 않는다. 역시 획기적인 아이디어가 떠오르지 않는 것이 가장 큰 원인일 것이다. 점프액션도 하락세를 걷고 있다. 과연 부활할 가능성은??

퀴즈

모여서 대답을 하는 의미에서는 아케이드의 파티게임이라고도 부른다. 최근에는 아이들을 키우는 퀴즈 등이 등장했다. 단 클리어까지 돈을 지불하기 때문에 최근 인기는 떨어지고 있다.

퀴즈! 킹 오브 파이터즈

슈팅

탄을 쏴서 게임을 격추시키는 게임의 중심. 예전과 변함이 없다. 최근은 좋은 작품이 많이 나와서 옛날부터 즐겨오던 유저들을 중심으로 지금도 안정적인 모습을 보이고 있다.

대형체감게임

대형 체감게임이라는 것은 레이스를 비롯한 통체나 건 슈팅 등 특수한 입력 방치 등을 활용한 장르. 특히 통신기능이 가능한 레이스는 많은 사람들이 동시에 대전을 할 수 있어 이것이 바로 대형 체감게임의 매력이라고도 할 수 있다. 최근에는 대형체감의 특징을 살려 기발한 아이디어 게임이 인기를 끌고 있다. 가정용에서는 우선 불가능한 입력장치를 사용하고 아케이드밖에 즐길 수 없는 타이틀도 발표하고 있다. 큰 화면 디스플레이도 재미있는 요소의 한 가지이다.

파이팅 바이퍼즈2 맛보기판이다!!

파이팅 바이퍼즈2

독특하고 매력적인 캐릭터와 화려한 연출로 적지 않은 인기를 모았던 파이팅 바이퍼즈. 유저들 사이에선 실험작으로서 후속작이 나오지 않을 것이라는 예측이 지배적이었으나 그 예상을 깨고 드디어 후속작이 등장하였다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 미정

모델 3의 위력 데모 공개

이번호 챔프에서는 국내에 비밀리에 인컴 테스트를 실시 중인 「파이팅 바이퍼즈2」(이하 FV2)의 베타버전을 특종 공략한다. 캐릭터들의 아머가 더욱 정교하고 화려해졌으며 다양한 특수 효과와 카메라 워킹으로 시선을 한눈에 사로잡는다. 이 공략은 베타버전을 공략한 것이라 완성버전과 약간의 차이가 있을지도 모른다는 말을 덧붙이고 싶다.

FV2 시스템 변경사항

대쉬의 변화

상단 대쉬는 전작과 동일한 (→ →)과 (← ←)이고 러시(달리기)는 레버를 앞으로 유지하는 것으로 바뀌었다. 또 전작에는 없던 하단 대쉬가 전 캐릭터에게 생겼는데 커맨드는 (↘↓↘)으로 버파 시리즈의 하단 대쉬와 같다(연속으로도 가능)

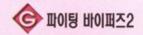
가드 앤 어택 시스템

기존의 중, 상단 가드 앤 어택 시스템에 하단 가드 앤 어택 시스템이 추가되었다. 커맨드는 (↙ P or K)로 하단 판정을 가지고 있다.

하단 가드 앤 어택

이렇게 배웠어!

스페셜 가드의 등장

특수 가드는 상대 공격의 타점이 발생되는 시점에 커맨드를 입력하면 상대의 공격을 흘린 후 공격 기회를 잡는 시스템이다. 커맨드는 P + G + K 와 ↙P + G + K로 두 가지가 있는데 P + G + K의 경우는 중, 상단 스페셜 가드이고 ↙ P + G + K의 경우는 하단 스페셜 가드다. 스페셜 가드로 상대의 기술을 흘렸을 때 3가지로 파생되는 전용공격 시스템이 있다.

전용공격1의 경우는 스페셜 가드 발동 후 P를 누르고, 전용공격2는 스페셜 가드 발동 후 K를 누르면 나간다. 두 기술 모두 스페셜 가드를 성공한 후 바로 입력하면 상대가 가드할 수 없다. 그리고 세 번째의 회피 시스템은 스페셜 가드 성공 후 P + G + K를 한번 더 입력하면 상대의 측면으로 회피를 한다.

측면 잡기의 등장

전작에 없던 측면 잡기가 등장했다.

하단 잡기의 등장

하단 잡기를 전 캐릭터가 모두 사용 가능하게 되었다. 커맨드는 (↘↘P + G)로 다소 사용하기 어려운 감이 있다. 사용 타이밍은 상대가 하단 가드 엔 어택을 하는 순간에 사용.

낙법의 다양화

전작에는 공중 낙법만이 존재했던 것과 달리 2에서는 지상 낙법이 생겼다. 땅에 닿는 순간 P + G + K와 방향을 입력하면 낙법을 구사한다. 지상 낙법은 3가지로 나뉘는데 커맨드는 다음과 같다.

① 핸드 스프링 (P + G + K)
② 측면 낙법 (↑or↓P + G + K)
③ 후방 낙법 (←P + G + K)

잡기 회피의 등장.

전작에는 없던 잡기 회피가 새로 생겼다. 자이언트 스윙같은 긴 커맨드의 잡기(↙ ↘ →P + G)는 처음과 끝 커맨드를 입력하는 것으로 회피가 가능하고(←→P + G), 짧은 커맨드의 잡기는 그냥 P + G를 타이밍에 맞추어 누르는 것으로 회피가 가능했다.

슈퍼 KO의 등장

FV2에서 가장 흥미를 끄는 시스템으로 상대를 이 기술로 쓰러뜨렸을 경우 초! 박력의 연출이 나오게 된다. 슈퍼 KO로 이기면 2판을 연속 이긴 것으로 인정되므로 일발 역전 기술로 사용이 가능하다. 그러나 앞의 경우는 5판 3승 이상의 세팅에서만 가능하다(즉 3판 2승으로 세팅이 되어 있으면 1승만이 기록된다).

방법은 아머 해제 후 슈퍼 KO전용 공격(→P + G + K)을 하는 것이다. 상, 하의 아머가 모두 해제되면 에너지 게이지 위에 SUPER KO OK!라는 문구가 점멸한다. 이 때 슈퍼 KO 전용 공격의 커맨드를 입력하면 캐릭터마다 독특한 동작의 공격을 하는데 이 기술로 상대를 피니쉬 했을 경우 초 박력의 화면이 나온다(연출은 5번마다 바뀐다).

운석군의 낙하

메테오!!

트위스터의 한 장면

우주선 까지...

그 외 잡다한 변경사항

① 아머해체(→←→←P + G + K)가 공중에서도 가능해졌다.
② 경직을 풀어야 할 상황이 되면 캐릭터 이름 밑으로 레버를 흔드는 그림이 나온다.
③ 라운드가 시작하기 전에도 움직일 수 있다(점프, 공격 불가)
④ 도발이 생겼다. 방법은 스타트 버튼을 누른 채로 레버 입력

캐릭터 공략

찰리

2의 신 캐릭터 찰리는 BMX 자전거 매니어다. 주로 무에타이 류의 기술들을 구사하고 긴 리치를 사용해서 대전을 이끌어 가는 것을 권장한다. 자전거를 타면 가드 불능 상태가 되지만 이 상태에서 파생되는 특수 공격들이 많으므로 자신만의 사용법들을 만들어보자.

커맨드기

커맨드	설명
PPPK	마지막 K는 니 계열의 기술
P + K P + K	BMX를 두 번 연속으로 휘두른다. 중, 중 판정으로 리치가 길다.
↙ P	BMX로 상대를 쳐 올린다.
↘KK↓K	중단차기 2번 후 하단차기로 이어지는 기술
↘K + G	BMX로 공중 회전을 하며 가격한다.
↓↓	BMX를 타는 기술로 준비 동작 중에도 자전거를 탈 수 있다.
P(BMX탄 후)	BMX 위에서 펀치.
K(BMX탄 후)	뒷바퀴로 가격.
P + K + G (BMX탄 후)	앞바퀴로 균형을 유지하는 묘기(?)를 부린다.
P + K + GP (BMX탄 후)	BMX를 지상에서 회전시키며 상대를 가격.
P + K + GK (BMX탄 후)	BMX로 상대를 가격하며 타고 올라간다. 공중콤보 추가타 가능.

경륜으로 대전?

묘기 대행진

잡기

커맨드	설명
↓P + G	
→↘↓↙←P + G	상대를 자전거 위에 올려놓고 굴린다.

제인

기술의 박력은 전작에 비해 좀 줄어든 느낌이지만 여전히 터프한 모습으로 연약한 남성들의 사랑을 독차지한다.

커맨드기

커맨드	설명
P + K	중단 기술로 히트시 상대는 측면으로 날아간다.
↘P + K	중단 어퍼. 발생시간은 느리지만 기술 발동 시 잠시 몸을 뒤로 빼는데 이때 상대의 기술을 흘릴 수 있다.
←↙↓↘→ + P	전작의 토네이도 펀치와 동일한 기술로 모으기가 가능해졌다. 일정 시 (모으기 가능) 모은 후에는 가드 불능기.
↘KP	중단 킥 후 연계기로 P + K와 같은 기술을 쓴다.
→PPP	펀치로 세 번 내리찍는 기술로 두 번째 기술까지 맞으면 스턴 상태가 된다.
→P↘P	펀치, 어퍼로 이어지는 기술
→P P + K + G (모으기 가능)	펀치 후 토네이도 펀치로 이어지는 기술 P + K + G에서 모으기가 가능하여 역시 일정 시간 모으면 가드불능이 된다.
↓KKP	하단 킥, 상단 킥, 중단 펀치로 이어지는 기술
→→PP	버파3 제프리의 헬덩크 해머를 2번 연속으로 한다.
↙P + K	하단 펀치로 하단 가드 엔 어택에 반격을 당하지 않는다.
↓K + G	VF3 제프리의 덕킹로우와 같은 기술로 맞은 상대는 스턴 상태가 된다. 경직을 안 풀면 하단잡기 가능

가드 불능 상태

잡기

커맨드	설명
→→P + G	버파3 울프의 기본잡기와 동일
←→P + G	버파3 잭키의 새디스틱 허강니와 동일
←↙↓↘→K + G ↓→K	니 어택을 2번한 후 라이징니를 연계기로 먹인다.
P + G ←P	기본잡기 후 추가타로 복부를 한번 더 친다.

ARCADE

마러

전작의 라스트 보스 빅마러의 축소판으로 타격기와 잡기 모두 잘 조화되어 있는 캐릭터이다. 특히 잡기의 경우는 아주 다양하고 대미지도 상당하다. 또 벽잡기가 여러 가지 있으므로 벽 근처에서는 꼭 잡아주자.

커맨드기

←→→P	펀치 계열의 중단 공격
→PPP	중, 중, 중 판정의 펀치 공격 마지막 공격이 히트하면 다운
→K+G	무에타이 계열의 니
→K+G ↓KKK	중, 하, 중, 상 극악 판정의 연속 공격

잡기

↓↘→P+G	상대의 엉덩이를 무릎으로…

벽잡기

락셀

여전히 건재한 기타리스트. 아직 신기술이 별로 발견이 안되었지만, 기타를 사용한 기술이 다양해졌다. 기타 사용 기술들은 대부분 가드 크러시를 유발하고 리치도 길고 허점도 적다.

커맨드기

(점프중)PP	대점프 하강 중 기타로 상대를 내리 찍은 후 올려친다. 첫 번째가 히트하면 두 번째는 연속기로 들어간다.

내려찍고

올려치고

↖K	전작 섬머의 파워 업판
↓P+K	기타로 내리 찍는다. 가드 크러시 기술
→→P+K	기타를 옆으로 휘둘러 상대를 친다. 히트시 측면으로 날아감.
→K+G	회전계 킥공격 버파3 라우의 호룡전신각과 비슷.

잡기

→→P+G	상대의 목을 감아 링 끝까지 던진다.

삼맨

볼링공 던지기도 여전하고 효과음은 더욱 리얼해졌다. 전작과 비슷하게 쉴새없는 연속 잡기로 상대를 괴롭히는 것이 승부의 관건.

커맨드기

←→PP	중, 중 판정의 타격기 2발째 히트시 다운된다.
→PP	중, 중 판정의 타격기. 히트시 바운드 콤보로 3번을 더 맞출 수 있다.
↓K+G	버파3 재키의 랙슬라이서와 같은 기술.

잡기

↓↘→P+G	자이언트 스윙.
→↘↓↙←P+G	연속 잡기의 1단계로 이후 2가지 잡기로 파생된다.
←→P+G	연속 잡기 2단계 중 첫 번째. 상대의 목을 잡고 땅에 두 번 내리찍는다.
→←P+G	연속 잡기 2단계 중 두 번째. 상대를 공중으로 던진 후 하강하는 상대에게 해당한다.

1단계

2단계

3단계

에미

등에 인형을 짊어진 2의 신 캐릭터인 에미. 기술 중에 가장 독특한 것이 눕기이다. 이 기술은 누운 채로 이동과 공격을 가능하여 상단과 중단기술을 흘리는데다가 누운 상태에서만 가능한 특수기술이 다수 존재한다. (→:짧게 입력, ⇒:길게 입력)

커맨드기

PPPK	당연히 존재하는가.
↘P	띄우기공격. 어퍼 컷과 비슷하지만 손이 아닌 머리다.
↘P+K	인형의 머리에서 광구를 만들어 낸다. 발생이 느린게 단점.
→→KK	앞으로 짧게 점프하면서 발로 두 번 찬다. ↘P로 추가타 가능.
↓KKK	중단에서 시작되는 전진형 연속차기. 발생이 빠르다.
→PP	펀치기술. 이후에 P+K+G나 ↘P로 연결이 가능하다.
↓P+K	물구나무서기하면서 두발로 차는 기술. 띄우기 기술이다.
⇒P	팔을 돌리다가 주먹으로 치는 기술. 가드 앤 어택은 안 당하지만 발생이 매우 느리다.
K+G	상대를 발로 찬 후 뒤로 넘어가는 기술. 추가타로는 ↓K가 적당.
↘P P+K+G PP	↘P 후의 엄청난 딜레이를 해소할 수 있는 기술. PP는 상대방의 발을 손으로 톡톡 친다.
K	등의 인형처럼 생긴 부스터로 날아오른 후 상대방을 향해 킥을 먹이는 기술.
↓↓	눕기. 이 상태에서 이동과 공격은 가능하지만 방어는 불가능하다.
↓↓(눕기후)	누운 자세에서 튀어 오르듯이 일어난다. 공격판정은 없다.
PP(눕기후)	일어나며 어퍼 컷을 날린 후 두손으로 찌른다.
K타격시 P+G(눕기후)	발로 차고 잡아서 넘어뜨리는 기술. 누운 후의 주력기술이다.
←K P연타	상대의 중심을 무너뜨리고 손으로 연타하면서 공중으로 올라가는 기술.

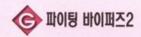
잡기

↓P+G	상대를 돌려서 던지는 기술.
↙P+G	상대의 손을 잡고 넘어뜨리는 기술.
←↙↓↘→P+G	에미판 스크류파일드라이버.
→↘↓↙←P+G	스플래쉬 마운틴처럼 들어올리다가 뒤로 놓는(?)기술. ↓KK로 추가 타가 가능하다.
←P+K+G(공중근접)	공중캐치잡기다.

↘P. 엄밀한 띄우기 기술이다

막혔다면 재빨리 P+K+G

눕기. 중단공격도 무용!

토키오

2에서는 여전히 발기술에 대한 의존도가 높은 편이지만 새로 생긴 손기술인 ↓P P↓↘→P은 근접전의 주무기로 사용해도 손색이 없을 만큼 고성능이다. →→P KK P+K+G KK는 입력도 쉽고 심리전도 가능해 토키오의 새로운 주력기술이 될 것이다.

커맨드기

KKK	새로운 모션의 발연속기. 대미지는 큰 편이다.
←←KKK	연속기이지만 두 번째에서 멈추면 뒤 돈상태가 되므로 뒤돌면서 하단기술로 연결할 수도 있다.
←K+GK	뒤돌아 차기를 한 후 다시 한번 차는 기술. ←K+G에서 멈추면 역시 뒤 돈 상태가 된다.
↙PP	어퍼 컷 모션의 펀치를 날린 후 찌르기를 넣는 기술. 두방 모두 중단이다.
↓K+GK↓K	하단후리기 후 연속차기중 하단기술이 들어간다.
↓PP↓↘→P	하단에서 시작되는 연속찌르기.
→→PKK P+K+GKK	마지막의 KK를 하단으로 넣을 수 있고 →→PKK에서 멈출 수도 있는 등 심리전도 가능한 기술.
K↓K	상대가 배후에 있을 때만 가능한 기술.

잡기

←→P+G	버파3에 나오는 카게의 영하와 같은 기술.
↙P+G	전작에 있던 기술. 잡아서 반대로 넘긴다.

→→P. 중단공격으로 시작

KK. 먹혀도 부담이 전혀 없다

○↓PP로 단순하게 시작되지만…

○↓↘→P. 마무리는 충분히 화려하다

반

파워넘치는 단타위주의 전법을 사용해야 할 것이다. 반을 사용하던 유저들이 가장 섭섭할만한 것은 기본잡기 후 바로 뒤에서 골반깨기를 하던 잡기콤보가 사라졌다는 것. 신기술중 마보충고와 대전붕추가 생겨서 좀 더 아키라 같아졌다.

커맨드기

←→P	옆으로 약간 회피했다가 팔꿈치로 치는 기술.
←P+KP	왼주먹으로 친후 오른손으로 스트레이트를 날리는 기술. 연속기.
→P+K	중단펀치. 맞은 상대는 비틀거린다.
↘P+K	아키라의 마보충고다. 띄우기 공격이며 공중의 상대에게 추가타로도 적당
K+G	후려차기.
P+K+GP	머리로 밀어친후 두손으로 올려친다.
P+K	주먹으로 내려쳐 상대를 쓰러뜨린다.
P+KG	캔슬 P P+K를 캔슬하여 수하붕추를 날리는 기술. 맞은 상대는 공중에 뜨며 이때 ↘P+K로 추가타도 가능하다.

잡기

←→→P+G	아키라의 대전붕추와 같은 잡기.
↙P+G	잡아서 넘긴다.

→P+K. 맞은 상대는 이렇게 된다

P+K+G. 제프리의 스토먹 그레시를 연상케 한다

하니

새로 생긴 기술들이 많은 편이지만 쓸모가 있다기보다는 보기에 멋진 기술이 대부분인데다가 게임자체가 띄운 후의 공격이 힘들어져서 1에서의 '지옥의 캉캉춤'도 상당히 힘들어졌다.

커맨드기

↘P+K	앞으로 한바퀴 구른 후 어퍼 컷을 날린다.
→P+K→P+K	손날로 찌른 후 힙으로 치는 기술. 둘다 중단이다.
↘↘P	레버중립 P 두손으로 하단을 공격한 후 점프하면서 중단을 공격한다.
P+KP+KP	힙으로 두번 친 후 어퍼 컷을 날린다.
→↓↘PG	캔슬 P 라이징 어퍼컷을 할 듯하다가 미끄러져 들어가 어퍼 컷을 날린다.

↓K+G	하단을 다리로 후리는 기술.
←K+G	섬머솔트로 가드 앤 어택을 구사한다.
↓P+K+G	뒤돌면서 엉덩이로 올려치는 기술.
P+KP+K	힙으로 두 번 친 후 상대의 머리 위로 넘어가 하단후리기를 한다.
↑PK+G	P+KP+K대신 →P+K →P+K도 가능하다.

잡기

↙→P+G	건재한 고 투 헤븐.
↓P+G	잡아서 뒤로 넘긴다.

엉덩이로 친 다음…

낮은 점프를 하여 상대의 머리 위로 넘어간다

하단 후리기. 자주 사용하게 될 것이다

피키

1에서의 연속기는 거의가 상단이라 가드 앤 어택의 회생양이 되는 경우가 많았는데 2에서는 하단공격의 강화로 상단 연속기에 대한 의존도가 줄어들어 가드 앤 어택을 당하는 경우가 상당히 줄어들 것이다. ←↙↓↘→K+G는 발생시 상대의 상단공격을 흘리면서 들어가므로 근접전에서 사용할만하다.

커맨드기

↖↘P	G를 누르고 있다가 마지막 입력시 G를 떼면서 입력해야 나가는 기술. 스케이트보드 위에서 아래로 후려친다.
P+KPP	중단펀치연타 기술. PP대신 ↘P를 입력할 수도 있다.
←→P	스케이트보드를 옆으로 휘둘러 치는 기술.
→↓↘PK	승룡권을 날린 후 킥으로 추가타를 넣는 기술.
←↙↓↘→K+G	브레이크댄스처럼 바닥에 등을 대고 회전하는 기술. 하단공격이다.
→→K+GK+G	몸을 앞으로 회전시켜 발뒤꿈치로 친 후 위의 기술이 나간다.
K+G→K+G	하단공격 후 점프하면서 니 킥을 하는 기술.
↙K+GP+K+G	하단 킥 후 넘어지는 상대에게 뇌룡비상각을 날린다.
←←K+G(벽배후)	벽을 등지고 있을 때에만 가능한 기술. 벽을 밟고 뛰어오른 후 내려오면서 스케이트보드로 내리친다. 공격용이라기보다는 탈출용 기술.

잡기

↓P+G	전작의 기술로 상대의 다리 밑으로 들어가 배후를 잡는다.
→→P+G	천지두락의 초강화판으로 보이는 기술.

↙K+G로 상대의 다리를 건후…

P+K+G. 떠있는 상대에게 뇌룡비상각!

←↙↓↘→K+G. 직접 보면 더욱 멋지다

그레이스

그레이스는 롤러블레이드를 이용한 묵직한 연속기를 자랑한다. 특히 전작부터 지니고있던 제트스핀은 그 위력이 건재한 데다가 이 기술중 파생되는 중단계의 기술이 새로 생겨서 막기가 아주 까다로워졌다.

커맨드기

↑↓KK	G를 누른 상태에서 입력해야 하는 기술. 대미지가 큰 편이다.
↑K↖K	블레이드 슬래쉬후 섬머솔트 추가타가 나간다. 연속기.
K+GK+G	중단으로 시작되는 발 연속기.
→→K+G	상대의 측면으로 회피하듯 스쳐지나가서 하단공격을 하는 기술.
↓K+GK+GKK	제트스핀 1히트후 중단기로 연결이 되는 기술. 가드당한 후 심리전으로도 가능.

잡기

←→P+G	팔을 꺾은 후 발로 차버리는 멋진 잡기.
↙P+G	뒤로 넘어지면서 상대를 던져 버린다.
→→P+G	팔을 꺾어서 던져버린다.

↓K+G. 제트스핀에서…

ARCADE

© 1998 SEGA

이것이 버철 온에 등장하는 기종들이다!!

전뇌전기 버철 온

버철 온 11기종이 드디어 발표되었다. 나머지 한기종은 여전히 알 수 없지만 이로써 오라토리오 탱그램의 전모가 밝혀졌다.
또한 버철 온의 고수가 되기 위한 퍼펙트 가이드를 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

버철 온 공격방법 완전 마스터!!

오라토리오 탱그램의 공격 조작은 새롭게 추가된 요소와 변경점이 많은 것이 특징이다. 중에서도 대쉬 중 앉아 공격과 공중에서의 대쉬 공격 등 모두 전술에 크게 관계있는 것이다.

레버 해설

게임 중의 조작은 전작과 동일하게 레버 2개와 2종류의 버튼으로 한다. 트리거의 역할은 특별히 전작과 다른 점은 없다. 또 하나 버튼은 터보 버튼으로 전작보다 용도가 많아졌다. 이들 버튼을 레버조작과 조합하여 다양한 액션이 가능해졌다.

앉아 공격

양레버를 안쪽으로 쓰러뜨려 트리거를 당기면 낮은 자세에서 쏘는 앉아 공격이 된다. 전작에서 사용한 서서 공격에서의 연속사용도 가능하다. 또 횡이동 중에서 재빨리 앉아 공격도 전작과 동일하게 사용할 수 있을 것 같다.

오른쪽 무기인 앉아 공격은 주로 대공 공격으로 사용되었다

이번 작품에서는 일부 기체만 센터 웨폰에서도 이동 앉아 공격이 가능하다

대쉬중 앉아 공격

「오라토리오 탱그램」에서는 대쉬 중에 앉아 샷의 조작을 하면 신요소인 슬라이딩 샷이라는 공격이 가능하다. 통상과는 달리 대쉬 공격을 할 수 있는 것이 특징이다.

대쉬 중에서도 앉아 샷이 가능하다

버철 온 11기종을 소개한다

지난 AOU쇼에서 완성도 89.4% 버전으로 등장한 「전뇌전기 버철 온 오라트리오 탱그램」. 쇼에서는 전 12기종 중 11기종만 볼 수 있었다.
전체적인 인상을 전작과 비교하면 대쉬 공격, 대쉬 캔슬 등의 경직이 전 캐릭터를 통해 적어졌다는 점과 시점의 미묘한 변화에 의해 공중의 적을 확인하기 쉬어졌다는 점 등 대폭으로 플레이하기 쉽게 설정되어 있다.

다목적 화력장비 만재기체 - 그리스 복

무기는 라이트 웨폰에 연사 가능한 그레네이드 런처, 레프트 웨폰에 직진성있는 핸드너 봄. 그리고 센터 웨폰에는 4발 동시 발사의 유도 미사일과 기본적으로는 벨그돌과 동일한 무기가 탑재되어 있는 것 같다. 신시스템인 터보 샷은 우측에는 보다 강력한 대형 미사일이 좌측에는 발칸포같은 것이 붙어 있다.

범용성능 표준기체 - 테무진

전작부터 기체 이름도 바뀌지 않고 계승된 기체인 만큼 기본적인 무기 등에 커다란 변경점은 없다. 여전히 기본 성능은 높으며 기동성, 공격력 등의 능력이 높고 빔 소드의 위력은 안정되어 있으며 조작하기 쉬운 특징도 계승되어 있다. 변경점이라고 한다면 빔의 형상이 약간 작게 되어 있다는 정도.

초화력 강화형기체 - 아팜드 더 스트라이커

오라트리오 탱그램의 완전한 신 캐릭터가 아팜드 더 스트라이커이다. 스트라이커는 왼쪽 어깨에 그레네이드 런처를 장비하고 있다. 배틀러에 비해 약간 무거운 느낌이며 대쉬거리도 상당히 짧다. 접근전보다는 약간 중간거리에서 공격하는 타입일지도.. 무기는 라이트 웨폰에 피니 런처, 레프트에 봄, 센터에는 그레네이드 런처가 장비되어 있다.

고성능광학 병기 장비중공기체 - 라이덴

레이저의 위력은 약간 약해진 인상을 주지만 기본적인 무장형태는 전작과 동일하다. 새로운 공격 터보 샷은 레이저를 광범위로 발사한다. 레이저 자체에는 대미지가 없는 것 같지만 적이 그 사이에 있으면 레이저가 사라질 때까지 탈출하는 것이 불가능하다. 더욱이 적이 그 레이저에 맞으면 제어불능이 되어 버려 그 상태에 레이저를 조준에 공격하는 획기적인 전략을 구사할 수 있다.

초격투 대응기체 - 아팜드 더 배틀러

이번 아팜드는 기체가 '스트라이커'와 '배틀러' 2종류가 있다. 배틀러는 전작 아팜드의 계승이라고 생각해도 좋을 것이다. 무기는 라이트 웨폰에 서브머신건, 레프트 웨폰에 그레네이드 디스차저, 센터 웨폰은 근접공격용 곤봉이 장비되어 있다.

대쉬 공격

대쉬 중에 트리거를 당기면 대쉬 공격이 되며 상대를 자동적으로 포착하게 되어 있다. 또 대쉬한 방향에 따라 공격 형태 등이 변화한다. 그러나 대쉬 공격 뒤에는 기체의 경직이 있어 저격되는 결점도 있다.

상대를 놓친 경우 대쉬 공격으로 포착하는 것도 가능하다

공중 대쉬부터 공격도 가능하다

점프 후의 선택기로서 공격 외에 공중 대쉬가 추가되었다. 그 공중 대쉬 중에서도 공격이 가능하게 되어 있다.

조작방법은 공중대쉬를 한 후 트리거를 당기면 된다

점프공격

점프 중에 트리거를 당기면 상대의 머리 위부터 공격을 한다. 공중성능이 높은 기체일수록 공격효과는 높은 것 같다. 그러나 하강 중이나 착지 시에 허점이 있어 저격당할 위험성도 있다. 물론 공중성능이 높은 기체일수록 그 리스크는 적다.

점프공격에는 리스크가 있기 때문에 사용하기가 어렵다

전방 대쉬중 근접 공격

전방 대쉬를 할 때에 터보 버튼은 누르며 오른쪽 트리거를 당기면 근접 공격이 가능하다. 오라트리오 탱그램에서 추가된 신요소로 전방 대쉬로 타이밍을 맞춘 후에 재빨리 근접공격을 구사하여 전략적으로 이용하자.

터보 버튼을 누르지 않고 오른쪽 트리거를 당기면 통상 전방 대쉬 샷이 발사된다

전방 대쉬부터 공격 선택기는 대쉬공격과 대쉬근접공격 두가지이다

터보 버튼을 누른 상태에서 레버를 뒤로 당기고 오른쪽 트리거를 당기면 근접공격이 된다

공중에서도 터보 샷이 가능

점프 중에 터보 샷의 조작을 하면 공중에서도 위력적인 터보 샷이 사용 가능하다.

점프 공격과 같이 하강 시에 무방비 상태가 가능하므로 사용하기가 어렵다

터보 샷

신요소 중 하나로 통상보다 강력한 공격을 한다. 버철 로이드의 정지상태가 조건으로 좌우 터보 버튼 중 아무거나 한 개를 누르고 동시에 트리거 중 아무거나 당기면 터보 샷이 된다. 또 좌우 레버에 있는 터보 버튼 중 어느 것을 함께 누르는가에 따라 터버 샷의 특성이 다르다.

테무진의 터보 샷

고기동형 가변기체 - 사이퍼

바이퍼2와 동일한 분위기를 느낄 수 있으며 바이퍼2 독특의 가벼운 움직임은 변함이 없다. 가장 눈에 띄는 점은 다양한 무기일 것이다. 우선 점프 대쉬에서 발사할 수 있는 4~6WAY로 분열하는 호밍 미사일 등은 그 궤도를 보는 것만으로도 아름답다.

난해계 다기능형 시작기체 - 발 발도스

발 발도스는 그 움직임이 굉장히 코믹컬한 인상을 주는 기체이다. 기본인 선 포즈부터 승리 포즈까지 멋있는 것과는 약간 동떨어진 웃음을 준다. 장비 자체는 전작 발바스 바우에 흡사하고 거기에 비교하면 라이트 웨폰의 링 레이저는 대형화되었으며 보다 빨리 발사되며 레프트 웨폰 F마인은 3종류의 다른 탄체를 발사한다. 센터 웨폰인 핸드 빅은 변화가 크고 점프, 대쉬, 앉기 모두 성질이 다른 공격이 된다.

고기동형 가련기체 - 페이엔 더 나이트

전작에 비해 보다 인간에 가까운 볼륨으로 진화를 이룬 페이 엔더 나이트. 왼손에 '검' 오른손에는 '방패'를 표준 장비로 갖고 있다. 거기서 구사되는 근접공격은 굉장히 리치가 길다. 높은 기동력을 살려 대쉬 근접도 충분히 노릴 수 있다.

페이 엔의 독특 기구 시스템 '하이퍼 모드'는 이번에도 건재한다. 일정 데미지 축적으로 발동해 기체 색이 황금색으로 변화하며 공격력이 업되어 일부의 공격 베리에이션이 변화하는 점도 기본적으로는 동일하다.

빙설마법계 신성기체 - 엔젤 란

이번에 새롭게 전장에 투입된 VR1기 그 이름은 엔젤. 지팡이를 가진 여성형 버철 로이드로 기동성은 버철 온에서는 표준적이며, 점프는 높고 공중에서의 기동은 굉장히 부드러운 느낌이다. 특징적인 것이 왼손무기로 거대한 얼음 드래곤을 소환한다.

초중장갑 돌격형기체 - 돌드레이

외관에서도 알 수 있듯이 기동력은 낮지만 두터운 장갑을 살린 파워 플레이를 기대할 수 있다. 라이트 웨폰에는 크로관치가 장비되어 있다. 단 전작같은 큰 탄이나 연사력은 느껴지지 않는다. 레프트 웨폰은 드릴을 장비하고 있다. 드릴은 장애물을 부수고 상대를 향해 가는 무기. 게다가 히트 후는 상대를 찌르고 분쇄하듯이 서서히 데미지를 준 후 되돌아온다.

암살기체 - 스페시네프

새롭게 추가된 스페시네프는 기존의 버철로이드와는 다소 다른 스타일로 악마적인 체형이 특징적이다. 주로 기본 프레임만으로 구성된 그 외관에서도 예상할 수 있듯이 장갑치는 굉장히 낮고 전작 바이퍼2 이하의 인상을 준다. 또 스피드는 보행 시에는 중속 이하지만 터보 대쉬 시에는 거리는 짧지만 타기종에 뒤추되지 않는다.

ARCADE

© 1998 SEGA

인기 캐릭터 2명을 소개한다!!

스트리트 파이터 EX2

스트리트 파이터 시리즈 최초의 폴리곤화. 그 높은 화제성과 게임성으로 인기를 누렸던 「스트리트 파이터 EX」의 속편이 드디어 등장한다. 또 한명의 새롭게 추가되는 캐릭터와 화려한 스테이지를 중심으로 소개한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

싸움이 숙명이라면 너희들이 상대가 될 것이다!!

하야테

지난호에 소개된 붉은 머리 샤론에 이어 또 한명의 신 캐릭터가 등장한다. 그 이름도 하야테. 그녀의 프로필은 아직은 알 수 없지만 어느 마을에 전해오는 전설의 검사의 전설을 계승하는 존재라고 한다. 만일 그것이 진실이라면 이무기도 쓰러뜨리는 용자의 피가 흐르고 있는 진정한 검사이다.

스테이지 배경 특집

박력있는 공룡 박물관, 침몰선과 열차라는 장대한 오프젝트. EX2의 배경은 섬세한 색 사용이 절묘하여 보는 사람으로 하여금 감동을 느끼게 한다. 그 다양한 스테이지를 소개한다.

공격을 칼로 받아친다

그리고 단숨에 베어버린다

○숲 속에 있는 늪지. 뭔가 튀어나올 것같은 기분

○청문으로 새어나오는 빛이 ... 성당. 이런 곳에서 전투라니…

○대초원을 자유롭게 말이 달리는 아름다운 스테이지

○규모가 큰 공룡박물관

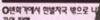
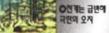
○번화가에서 한발자국 밖으로 나... 꿈의 잔해

○전개는 급변해 극한의 오지

○전투에는 낮과 밤도 없다. 소음이 들는데도 차분해지는 것은 왜일까?

©1998 CAPCOM

변형 캐릭터의 일격을 보여주마!!

마벨 VS 캡콤

마벨 시리즈라고 하면 당연 숨겨진 캐릭터가 존재한다. CPU전에서 난입해 들어오는 캐릭터가 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있다. 지난 호의 집중 공략에 이어 이번 호에는 숨겨진 캐릭터와 그 사용방법을 소개한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 발매중

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

숨겨진 캐릭터 대공개!!

MSH 성능 헐크

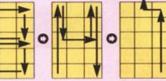
MSH 성능의 헐크는 배리어블이 들어가기 쉬운 반면 폭발적인 공격력이 없어졌다. 그리고 슈퍼 아머가 없어진 대신 체인 콤보가 장기인 헐크로 바뀌었다. 지상 체인도 여유로워졌으며 상대방을 띄우고 배리어블을 노리는 것도 추천할 만하다.

슈퍼 아머가 없어졌다니… 이것으로 파워 캐릭터보다 테크니컬 캐릭터가 된 것인가

검미 클레시가 이렇게 변했다

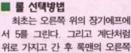
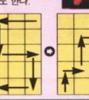
■ MSH 성능 헐크 선택방법

커서를 오른쪽 위에서부터 3을 그리고 왼쪽 아래까지 온다. 그리고 한번 왼쪽 위로 가서 4를 그린다. 마지막은 왼쪽에서 류 위로 가지고 간다.

롤

록맨의 히로인적 존재인 롤이 등장한다. 롤은 장풍계를 구사하거나 에이리얼 콤보도 가능하다. 또한 웬일인지 몸이 거대화되기도 한다.

롤도 변신한다

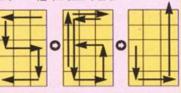
■ 롤 선택방법

최초는 오른쪽 위의 장기에프에서 5를 그린다. 그리고 계단처럼 위로 가지고 간 후 록맨의 오른쪽으로 커서를 가지고 가면 OK.

하이퍼 아머 워 머신

하이퍼 아머를 표준 장비한 워 머신. 그 때문에 걷는 스피드가 격감됐다. 그리고 최대 특징이기도 한 비행이 불가능해졌지만 그 대신 방어력이 상당히 높아졌다. 필살기도 일부 리뉴얼되어 있어 대PP가 빔으로 되어 있거나 숄더 캔슬이 미사일로 되어 있으며 프로토캐논이 빔이 아니라 미사일 연사로 되어 있다. 게다가 비행, 공중 대쉬, 리펄서브리스트가 없다.

프로토캐논도 계속해서 미사일을 쏘는 공격으로 바뀌었다

■ 하이퍼 아머 워 머신 선택방법

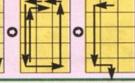
오른쪽 위에서부터 5를 그리고 원래 장소로 되돌아가서 6을 그린다. 그리고 마지막은 왼쪽에서 장기에프의 위쪽으로 가지고 간다.

리리스풍 모리건

장풍계에 사정거리가 있고 공중 쉐도우 브레이드도 없어졌으며 슈퍼 콤보도 노멀 모리건과 비교하면 사용하기 어렵다. 하지만 결정적으로 아무리 낮은 고도에서도 공중 대쉬를 사용할 수 있는 능력을 갖고 있다. 과거의 명 캐릭터 마그니토나 스톰과 비슷한 움직임을 보여준다.

리리스풍 모리건의 스프렌더 킥, 기술의 성질도 바뀌었다

소울픽스트도 어렇게 어레인지. 모리건 기술보다 나는 거리가 상당히 짧다

■ 리리스풍 모리건 선택방법

오른쪽 위에 커서를 가지고 가서 9를 그린다. 그대로 중앙 위로 가서 0을 그린 후 왼쪽에서 워 머신 아래로…

하이 스피드 베놈

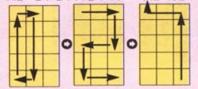
숨겨진 캐릭터 중에서 제일 변화가 많은 하이 스피드 베놈. 가장 큰 변화는 체인콤보. 노멀 베놈이 P → K의 2연타였지만 하이퍼 베놈은 6버튼 체인으로 되어 있다. 노멀 베놈과 달리 대쉬부터 작은 기술을 적중시키고 배리어블 시동기인 서서 대펀치로 연결하는 것이 가능하다. 물론 통상 점프, 슈퍼 점프 중에서도 6버튼 체인으로 되어 있다. 또한 하이 스피드 베놈은 레버를 앞으로 1회 입력하는 것만으로(통상 캐릭터는 건기 입력)대쉬를 한다. 단 방어력이 약해져 배리어블이라던지 연속기를 당하면 위험하다.

베놈팡이 없어지고 베놈 크래쉬라는 필살기로. 이 기술은 펀치연타로 공격회수가 UP

■ 하이스피드 베놈 선택방법

왼쪽 위에서부터 정중앙 열로 1를 그리고 오른쪽으로 가서 2를 그린다. 왼쪽에서 춘리 위쪽으로 커서를 이동한다.

©1998 CAPCOM

레이싱 게임의 진수를 보여주겠다!!

세가랠리2 - 챔피온쉽

드디어 「세가랠리2」DX 타입(1인용)이 완성되었다.
게임 모드 선택방법부터 사이드 브레이크 사용방법까지 기본 조작법을 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 미정

「세가랠리2」에서 완주는 가능하지만 1위는 도저히… 라고 하는 사람이 많을 것이다. 이것은 전작과 동일하게 어느 스테이지에서 ○위까지 순위에 오르지 못하면 최종적으로 1위가 될 수 없는 시스템으로 되어 있기 때문이다. 그 순위는 우선 '사막'에서 11위, '산'에서 6위, '눈길'에서 4위이다. 그리고 최종의 '리베라'에서 3대를 제치고 1위가 된다고 하는 흐름으로 되어 있다.

여기서 2대를 제치는 것이 가장 어렵다고 생각되는 '눈길'

이 리베라에서 4위로 스타트하는 것이 가장 이상적. 또 여기에서 3대를 패스하지 않으면 1위가 될 수 없다

1위를 목표로 한다면 최초의 사막 스테이지도 중요하다

「세가랠리2」 HOW TO DRIVING

원 코인으로 엔딩을 보고자하는 사람이라면 이 부분에 주목하자.

게임모드 선택방법

코인 투입 후 게임 모드로 선택하는 화면이 된다. 게임 모드는 전 4코스를 주파해서 우승을 겨루는 '챔피온 쉽'과 좋아하는 코스를 규정 회수를 주회해서 최고의 속도 타임을 겨루는 '프랙티스 모드'가 있다. 철저히 한 코스의 타임 단축을 겨루던지 토탈 랭킹의 향상에 도전하는 가는 플레이어 자유이다.

코스를 외우는 데에는 연습이 제일

머신 선택방법

6대 랠리 카에서 1대를 선택한다. 머신은 총 6대이지만 4WD, FF, MR로 나누어 3가지 타입이 있다. 토탈 주행성능을 따지자면 4WD지만 FF도 MR도 그 나름대로 우수성을 갖고 있다. 실제로 드라이브해서 자신에 맞는 머신을 선택하자.

우선 이 머신을 선택해 코스를 외워두자

미션 선택방법

미션은 AT와 MT를 선택할 수 있지만 역시 파워밴드를 유효하게 사용할 수 있거나 시프트 다운에 의한 엔진 브레이크를 이용할 수 있으므로 MT쪽이 유리하다. 단 스피드 자체에 큰 차이는 없으므로 AT에서도 최선을 다하면 서투른 MT보다도 빨리 달릴 수가 있다.

자신이 생각한대로 머신을 드라이브하고 싶다면 역시 MT

액셀과 브레이크만으로 달릴 수 있는 AT

시점 선택방법

시점은 취향이 다양하므로 어느 쪽이 좋다고 말할 수는 없다. 드라이버 시점은 시계가 굉장히 좋은 반면 드리프트로 들어가면 진행방향이 보이지 않는 것이 단점. 후방 시점은 코스에 대한 머신의 위치 관계는 인식하기 쉽지만 전방의 시계가 나쁜 것이 단점.

박력있는 드라이브 시점. 실제 랠리 분위기를 느끼고 싶다면 당연히 이 시점을

머신이 어떤 상태인지를 알기 쉽다. 단 코너링의 타이밍에 미묘한 차이가 있다

사이드 브레이크 사용방법

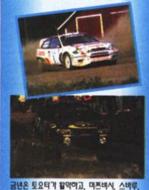
사이드 브레이크는 헤어 핀 커브 등의 타이트 코너에서 강제적으로 테일 슬라이드를 유발하기 위해 사용한다.

사막에는 한군데 이상 헤어 핀 커브가 설정되어 있다

「WRC」란?

「세가랠리2」는 WRC를 그대로 재현한 게임은 아니지만 등장하는 머신은 모두 WRC에서 활약하고 있는 것이다. 따라서 WRC에 대해서 약간 예비지식을 언급하자면…

원래 WRC라는 것은 '월드 랠리 챔피언쉽'의 약어로 FIA국제자동차연맹이 인정하는 세계선수권대회이다. 포뮬러의 정점이 F1이라면 랠리의 정점이야말로 이 WRC라고 할 수 있다.

레이스의 방식은 서킷을 무대로 한 온 로드 레이스와는 달리 SS(스페셜 스테이지)라고 부르는 일정 구간 내에서 타임 어택이 메인이 된다. WR카라 불리는 전용 랠리 카에는 드라이버, 그리고 네비게이트하는 코어 드라이버 두명이 탑승하고 드라이버는 오로지 코 드라이버의 지시에 의존해 머신을 조작해 간다. 현재 WRC에는 국내외 포함해 4개의 메이커가 참가해 그 실력을 겨룬다.

금년은 토요타가 활약하고, 미츠비시, 스바루, 포드의 경쟁이 거세하고 있다

©1998 SEGA

우리동네 오락실이 최고야!!!

안녕하세요, 허우적입니다. '우리동네 오락실이 최고야' 코너에 많은 관심을 보여주셔서 고맙습니다. 근데 생각보다 너무 적게 왔네요. 쩝쩝~~ 다른 기자들 책상에 잔뜩 쌓여 있는 독자들의 편지를 보며 전 그냥 침만 질질 흘렸지요, 뭐.

메가 존 1호점 전경

서울시 강남구 도곡동 J.M

이번에 소개할 곳은 고수촌으로 유명한 양재역 메가 존이다.

'이곳을 모른다면 아케이드 게임의 진정한 매니어가 아니다' 라고 말할 수 있을 정도로 대단한 곳으로 일단 처음에 이곳을 오게 되면 깔끔한 인테리어에 놀라게 된다. 1층의 대형 유리를 통해 들어오는 햇살은 기존의 오락실에 대한 편견(어두침침한 조명, 불친절한 알바 등)을 일순간에 없애준다. 그리고 많은 여성 게이머들이 있다는 사실에 놀랄 것이다(그것도 대전 격투 게임에).

메가 존 1호점의 내부

초기에 대전 격투 게임인「버철 파이터」(이하 버파) 매니어들의 팀배틀 장소로 유명해지면서 어느덧「철권3」,「킹 오브 파이터즈」(이하 KOF), 사무라이 시리즈 등등 거의 모든 대전 격투 게임의 공식 팀배틀 장소가 되었다.

팀배틀을 할 정도의 고수들과 언제든지 만날 수 있다는 점이 강자를 찾아 떠도는 고수들을 더욱 불러모았고 이에 메가 존이 아케이드 게임계의 핵심 장소로 거듭난 것이다.

「버파3」의 경우에는 세계 1, 2위를 모두 한국에서 석권함으로써 실제로 증명이 되었고 다른 대전 격투 게임들도 다를 바 없다고 생각한다. 예전에 일본 잡지사의 기자들도 혀를 내두르고 갔다는 전설이 있다. 메가 존이 이렇게 유명해진 것은 그냥 얻어진 결과가 아니다. 가장 큰 이유로 꼽을 수 있는 것은 메가 존 측의 게임 문화와 매니어에 대한 폭넓은 이해이다.

처음 문을 열 당시 한창 팀배틀의 문화가 한국에서도 정착이 되어가고 있었고 메가 존 측에서는 팀배틀을 하나의 문화로 받아들여 적극 지원을 해주었다. 그래서 팀배틀이 가장 활발하던 하이텔과 나우누리의 게임기 동호회의 아케이드 게임 매니어들이 서서히 모이기 시작한 것이고「버파3」전국 대회인 메가배틀 3회, 철권 전국 대회 2회, KOF 대회 2회 등등 수차례의 대회가 각 컴퓨터 통신 동호회와 유명 팀의 주최로 열리면서 팀배틀의 중심지가 된 것이다.

메가 존에 가면…

메가 존은 양재에 1호점이 있고 신사동의 씨네하우스 길 건너편에 2호점이 있다. 이 두 게임센터는 약간 성격이 다르다. 1호점은 매니어를 위한 곳으로 대전 액션과 매니어성 게임이 주로 있고 2호점은 일반인, 연인들이 가기 알맞은 곳으로 체감 게임과 UFO 캐쳐(인형 뽑기), 4인 동시 플레이가 가능한 데이토나 USA, 사랑의 슈팅 게임 더 하우스 오브 더 데드(정말 여자가 더 좋아한다) 등이 있고 게임 캐릭터 상품을 판매한다. 여기서 파는 캐릭터 상품과 UFO 캐쳐 안에 들어있는 캐릭터 상품들은 시중에서는 구할 수 없는 물건들로 정말 가지고 싶은 것이 많다. 그리고 UFO 캐쳐의 난이도도 상당히 쉽게 설정되어 있으니 많이 뽑아가자(우리집에도 많이 있어요.)

메가 존 2호점 전경

메가 존 2호점의 내부

그리고 메가 존에 가게 되면 '게임챔프의 소개를 보고 왔는데요. 정말 좋네요' 라고 말해보자. 친절한 주인 아저씨가 음료수라도 하나 줄지도 모른다(혹시).

연락처 : (02)3462-1331

제주도 남제주군 대정읍 신도1리 1326번지 변성희

안녕하세요? 저는 물 맑고 공기 좋은 제주도에 사는 변성희입니다. 내가 자주 가는 오락실을 소개합니다.

우선 제가 사는 곳에는 오락실이 없습니다. 그래서 항상 읍내에 가서 오락을 합니다. 읍내치고는 조금 큰 듯한 오락실이죠! 불만이 있다면 오락이 항상 늦게 나온다는 거죠. 예를 들면 KOF97 알죠? 그것이 10월말쯤에 우리 동네 오락실에 나왔죠. 그래서 저는 42Km나 떨어진 시내에 가서 하기도 하지요. 왕복 차비 5000원을 들이면서 말이죠.

우리 동네에서 약 차로 25분 거리에 있는 읍. 그리고 그 안의 오락실! 오락 조금하려면 고생을 조금 하죠. 차로 25분이라고 너무 가볍게 생각하지 마세요. 이유는 농촌 마을이 다 그렇지만 버스가 약 40분에 1대 꼴로 오거든요. 그래서 아무리 빨리 오려고 해도 왕복 1시간은 족히 걸려요. 이렇게 부족한 점이 많지만 저는 읍내 오락실이 너무 좋아요. 왜냐고요? 주인이 너무너무 친절하지요. 미용실 아래에 위치한 지하오락실. 미용실과 주인이 같아서 미용실에서 기다리는 수고가 없어요. 이런 때는 으레 주인이 4~500원을 얹어주시죠(참고 우리 동네 오락실 모두 다 100원). 그리고 오락실 안에 노래방 장치가 있어서 노래를 친구에게 또는 다른 사람에게 노래 솜씨를 뽐내거나 아니면 저 혼자 조용히 부를 수도 있죠. 노래 한곡당 단돈 200원 아주 싸지요. 그리고 주인 아주머니의 언제나 웃는 모습이 아주 보기가 좋아요.

주위에는 학원이 두 개가 있어서 공부하다가 쌓인 스트레스도 풀고 옆에 있는 커피 숍에도 놀러가고 조그만 읍이기 때문에 대부분의 사람들이 거의 다 알아요. 그리고 신경 써주시고 잘 대해주시오. 가끔 오락실에서 차비를 얻어서 가기도 하지요.

제주만의 매력인 물과 공기.

저는 한 4년 전에 수학여행을 서울 등지로 갔는데 습관대로 수도꼭지를 열고 물을 먹었다가 위장 속이 마구 뒤틀리더라구요. 서울 물이 그렇게 심하게 오염된 줄은 몰랐어요. 덕분에 이틀 동안 찬 안에서 누워있기만 했지요.

제가 사는 제주도 읍내 오락실 허우적님께서도 한번 와보고 싶지 않으세요?

역시 우리 동네(읍내)오락실이 최고예요!!

이런 오락실은 아마 없을 거예요.

P.S 제주도 친구를 사귀기는 참 쉬워요. 몰라도 처음 인사만 하면 다 알아서 친구가 되지요. 제랑 친구하지 않으실래요?

-성희 올림-

알림

'우리 동네 오락실이 최고야!' 코너에 뽑히신 분들께는 챔프 점수 1,000점을 드립니다. 그리고 재미있는 사연과 오락실 사진을 예쁘게 찍어 보내주세요.

흥미 앙케이트

게임 중독자를 찾으러 구구리가 간다 -용산전자상가편-

우리나라 게임의 총본산이라고 할 수 있는 '용산'. 과연 용산 게임샵 직원들은 얼마나 많은 게임 지식을 가지고 있는 것일까? 또 게임에 대하여 얼마나 많이 알아야 게임샵에 취직할 수 있을까? 의외로 일부 게임샵 직원 중에는 게임 문외한도 있다던데, 그럼 그 진위를 가리기 위해 용산으로 달려가 보자!

이달의 앙케이트 문제

문제 1 뿌요뿌요의 뿌요를 그려주세요!

문제 2 마리오의 현재 나이는 얼마 정도일까요?

문제 3 세가의 메인 캐릭터로 툭하면 달리려고 하는 캐릭터의 이름은 무엇일까요?

문제 4 드래곤 퀘스트의 제작사는 에닉스, 드래곤 스피리츠의 제작사는 남코, 드래곤 나이트의 제작사는 엘프입니다. 그러면 드래곤 포스의 제작사는 어디일까요?

문제 5 마지막 부탁! 가장 좋아하는 게임 캐릭터의 모습을 흉내내어 주세요!!

너는 매니아

- 상호 : 스테이지 원
- 성명 : 홍두표
- 게임경력 : 8년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임 : 랑그릿사

문제 1

문제 2 마리오는 14세

문제 3 소닉

문제 4 세가

문제 5

나 레온같아!

너는 매니아

- 상호 : 게임본부
- 성명 : 송대진
- 게임경력 : 14년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임 : 파이널 판타지5

문제 1

문제 2 마리오는 27세 정도아닐까요?

문제 3 소닉과 테일

문제 4 세가

문제 5

나는 좀비다!

게임 매니어의 4단계

게임 중독 : 게임 없이는 살 수 없는 단계. 오락실에서 한참 게임을 하다가 친구가 "너 밥 안먹어?"라고 물어 보면 태연히 한마디를 던진다.
"난 이게 밥이야!"

너는 매니어 : 누구나 매니어라고 인정하는 수준. 화가 나면 '파동권'으로 친구를 때려 주고 싶은 생각이 든다. 그리고 아무도 없을 때 '승룡권'을 연습해 본다.

나도 매니어 : 남은 알아주지 않지만 스스로 매니어라고 여기는 수준. 재미있는 게임이나 새로 산 게임이 집에 있으면 하루종일 아무 일도 손에 잡히지 않는다.

나는 왕초보 : 아직은 초보적인 단계. 오락실에서 한 번 지고나면 그냥 슬금 나와서 다른 오락실로 가 그 게임을 손에 물집이 잡히도록 열심히 연습해 본적이 있다.

•상호 : 현대용산총판
•성명 : 김종수
•게임경력 : 16년

•개인적으로 가장 좋아하는 게임 : 더 킹 오브 파이터즈'97

문제 1
문제 2 수염도 있고 43세 정도라고 생각하는데요!
문제 3 소닉
문제 4 세가

모자만 던지면 테러나!

•상호 : 게임피아
•성명 : 한은실
•게임경력 : 18년

•개인적으로 가장 좋아하는 게임 : 드래곤퀘스트 시리즈

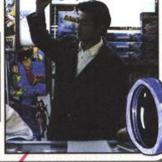
문제 1
문제 2 34세
문제 3 소닉
문제 4 세가

내가 누군지 맞춰 봐! 레이 우홍이라고

•상호 : 게임 캐릭터
•성명 : 박태용
•게임경력 : 5년

•개인적으로 가장 좋아하는 게임 : 파이널 판타지5

문제 1
문제 2 35세입니다.
문제 3 소닉
문제 4 글세요. 잘 모르겠는데요

난 마리오다!

'구구리가 간다'는!!

게임을 사랑하는 사람이 있는 곳이면 어디든 갑니다! 이번에 신설된 '구구리가 간다', 재미 있으셨습니까? 다음달은 과연 어디로 출동하게 될지... 기대해 주시기 바랍니다.

센스있게, 폼나게 차려 입고 우리 도심속의 또다른 도시로 여행을 떠나요? 예~~~~~~~~~ 이 IMF에 무슨…. 이라고 당신은 말하겠지만 그래도 봄인데. 온 천지에 튤립과 철쭉, 진달래, 팬지 등 봄꽃들이 살랑살랑 엉덩이를 흔들고 있는데 어떡해요. 가끔은 코에 바람도 넣어줘야 된다구요!! 몸이 근질근질해서 더 이상은 못참겠어요. 전 떠납니다.

카~~~ 조~~타.

실내 테마파크인 롯데월드는 계절에 관계없이 봄을 유지하고 있는 공원으로 언제 방문하여도 따스한 봄 분위기를 느낄 수가 있어 참 좋다. 공원내에는 이미 봄 분위기를 느낄 수 있는 꽃들이 식재되어 있어 어느 곳보다도 이른 봄의 향기가 물씬! 물씬! 더군다나 가족, 연인이 함께 즐길 수 있는 '열린 한마당'과 '즐거운 노래 여행' 행사까지. 이 행사는 우리들이 직접 무대에 올라 개성있는 나만의 진가를 보여 줄 수 있는 기회가 될 것 같은데…. 자, 눈치보지 말구, 망가져도 좋다. 용기를 가지고 무대위를 향하여 돌진!!

롯데월드 어드벤처, 매직아일랜드에 오신것을 환영합니다

독일/영국거리, 프랑스/네덜란드거리 등 세계 각국의 거리를 주제로 하여 꾸며진 어드벤처에는 신밧드의 모험에서 부터 풍선비행까지 다양한 탑승시설과 관람시설이 있는 세계 최대의 실내 주제공원이래.

그리고 석촌호수 한가운데 조성된 인공섬 매직아일랜드는 마법의 성을 중심으로 프랑스 거리, 영국거리, 한국거리 등 5개의 세계거리에 대형 탑승시설물 등이 갖추어져 있는 신비의 호수공원이지.

롯데월드 4, 5월의 끝내주는 행사, 꼼꼼 가이드

4월 행사	일시/장소	내용
열린 한마당	매일 오후 6시 30분 어드벤처 가든스테이지	인기 개그맨의 사회로 '도전! 별난 게임천국, IMF 스트레스 해소 소리 지르기' 등 각종 게임과 댄싱대회로 진행
즐거운 노래여행	매일 오후 8시 가든스테이지	가족과 연인과 함께 즐기는 노래대회? 노래게임?
신인가수 퍼레이드	매주 토요일 오후 6시 30분 가든스테이지	신세대 신인 가수들의 활기찬 콘서트 무대
무성영화 "순애 내사랑"	4월 19일(일) 오후 8시 가든 스테이지	이수일과 심순애의 애뜻한 사랑을 변사의 구수하고 재치있는 입담으로 풀어가는 무성영화

5월 행사	일시/장소	내용
어린이날 특집	앞으로 앞으로, 5월 5일 오후 4시 가든스테이지	어린이 날을 축하 특집 이벤트
신데렐라 즉석분장	5월 5일 오후 1시 쥬라기 공원	즉석에서 얼굴에 예쁜 그림을 그려주고 사진촬영까지…
어린이 만화 그리기 대회	5월 3일 (일)	절약생활을 주제로 초등학교 어린이들의 사생대회
카네이션 디스코 대회	5월 8일, 오후 6시 30분	부모님과 함께 게임을!
이색 경연대회	매주 일요일, 오후 6시 30분	별난 묘기 경연대회
사랑의 콘서트	5월 10일, 오후 6시 30분	가족사랑을 위한 인기 라이브 가수의 미니 콘서트

롯데월드 NEWS

초대형 롤플레잉 게임 시설 "클레오파트라"

고대 이집트 왕국의 점쾌 "클레오파트라", "클레오파트라"는 이용객이 고대 이집트의 신전과 피라미드로 꾸며진 신비한 5개의 방을 차례로 통과하면서 흥미있는 롤플레잉게임을 즐기는 시설물이다.(어드벤처 1층/1회 이용료: 2,000원)

신종 탑승물 "정글탐험 보트"

인도의 정글속으로 6인승 원형보트를 타고 보물을 찾아 떠나는 급류타기 모험탑승물. '레드아이'를 찾아 모험 여행을 떠나 보자.

후레쉬맨 대축제

대학생들에게 좋은 소식이 날아왔다. 그건 바로 후레쉬맨 대축제. 대학생이라는 이유하나만으로 절반값에 환상의 세계로 초대한다. 50%할인!!할인!!(자유이용권 22,000⇒11,000, 야간자유이용권 14,000⇒7,000)

이렇게 가면돼!

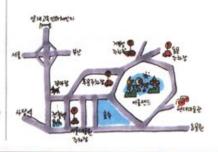
지하철: 2,8호선 잠실역 하차

새봄 속을 활기차며!

1,500여평 규모의 '동화의 꽃나라'에는 튤립동산을 꾸며서 아기자기한 버섯집과 난장이, 귀여운 유럽의 집, 요정의 마을과 함께 환상의 세계를 연출하고 있다나봐. '동화의 꽃나라' 클래식카를 타고 봄의 향기에 취해 동화속의 세계를 도는 그 기분은 어떤 말로도 표현할 수가 없어. 그러니까~~. 몸으로 직접 느껴 봐~~~~~ ~~.

대중 교통을 이용합시다!

지하철 4호선 과천선을 이용. 대공원 서울랜드 역에서 하차해 코끼리 열차나 킹콩버스를 이용하면 짱!짱!짱!

살아숨쉬는 '원색의 주단'-튤립원 에버랜드

■ 사랑! 애정의 고백! 명예! 순결!

가장 친한 짝꿍이랑 어딘가 가고 싶다. 남자 친구에게 사랑을 고백하고 싶다. 가족과 따뜻한 정을 나누고 싶다.' 라고 생각하고 있다면 주저하지 말고 당장 뛰쳐 나오라.

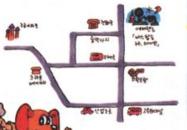
지금 에버랜드에서는 네덜란드의 대표적인 명물인 대형풍차, 앙증맞은 꼬마기차의 기적소리, 홀랜드 빌리지 등 마치 동화속을 연상케하는 '튤립축제'가 한창이다. 5월5일까지 계속되는 이 축제는 예전의 수동적인 이벤트에서 탈피하여 참여이벤트를 많이 마련해 마음껏 소리지르며 즐기는 스트레스 해소의 장으로 변신했다고 하니 부푼 가슴을 안고 ~~~~~출발! 우리도 한 번 즐겨보자구.

■ 출발전미리미리 체크!!

에버랜드 가는 길은 우선 서울시내에서는 500-1번이 있는 곳을 수소문하여 그걸 타면 되고, 신촌이나 강변 등에서 셔틀 또는 관광사에서 운영하는 버스가 자주 있으니 룰룰~~ 랄랄~~ 소풍가는 느낌으로 떠나보자.

수원역에서는 66번,660번을 이용. 은동성관광 버스도 있다.

용인 터미널에서는 쬐끔 시내쪽으로 걸어와서 66번,660번 버스에 올라타기만 하면 에버랜드 정문까지 기사 아저씨가 데려다 줄것이다. 대형 주차장도 있긴 하지만 에버랜드 진입하는 길이 좁으니 길바닥에서 시간을 다보내지 않을려면 대중교통을 이용하는 편이 훨~~~~낫다.

■ 화사하고 사랑스런 봄 축제

특집 공개방송

- 4/12/MBC 여성시대
  - ■ 인기가수 초청 특집 공개방송
- 4/26/BBS-FM개국 특집쇼- 트롯트, 발라드, 댄스가수들이 총출동

특집행사

- 4/17 / 개장기념일 행사: 개장 22주년 기념 특집쇼, 당일 생일자에게 튤립화분 증정, 예쁜 얼굴 만들기
- 5/5 어린이날 행사: 어린이날 특집쇼, 특집 퍼레이드, 경찰의장대 의장동작 시범

축제행사

- 네덜란드 포크댄스: 3월28일 ~5월 5일
  - ■ 풍차무대
  - ■ 손님과 함께 네덜란드 민속춤을!
- 스포츠 댄스: 5월1일 ■ 야외무대
  - ■ 루마니아 댄서 5쌍이 출연하여 환상적인 스포츠댄서 공연
- 가위바위보FEST: 3월28일 ~5월 5일 매주(일) ■ 유러피언 광장
  - ■ 손님대상 게임
- 미니 올림픽: 3월28일 ~5월 5일 매주(일) ■ 유러피언 광장
  - ■ 풍숫대회, 2002월드컵 슛골인 등 다양한 이벤트 마련

봄소식을 품은 화신튤립의장 서울랜드

■ 봄의 즐거움을 느껴봐!

4월~5월에 걸친 행사

꽃향기 페스타 퍼레이드	■ 4월 5일~5월 15일 ■ 오후 4시

꽃향기 페스타 (10주년 기념 튤립 화분 증정)

■ 4월 5일 오후 5시 이후

IMF 영향으로 얼굴이 많이 굳어버린 우리들에게 미소를 되찾아 주기 위한 조그마한 선물을 준비한다나봐. 그게 뭐냐면~~~~5시 이후 퇴장하는 사람중 선착순 3,000명에게 예쁜 튤립꽃이 담긴 화분을 준데. 공짠데 목숨걸고 받아야지.

튤립 소풍축제	■ 4월 5일~5월 15일 오후 4시
아마추어 노래 페스티벌	■ 4월5일~5월 15일 ■ 오후 4시 30분
봄의 왈츠 교실	■ 4월 25일 ~5월 15일)

뮤지컬 YOU ARE 'A'(당신은 최고다)

■ 평일-오후2시,4시 ■ 주말,공휴일
■ 오후2시, 6시 ■ 화요일은 쉼!
■ 세계의 광장 분수무대

춤과 음악으로 잠시 현실을 잊으면서 다시 시작할 수 있다는 희망과 활력을 주는 공연. 우리 꼭 구경가자. 응~~나 요즘 많이 힘들거던.

YOU ARE 'A' 퍼레이드	■ 일요일 오후 3시 ■ 서울랜드 전지역

이퉁이, 다퉁이 생일 축하행사

■ 4월 5일, 오후 1시 30분
■ 서울랜드 삼천리 대극장

'나는 이퉁이, 다퉁이와 같은 날 태어났어요' 이벤트에는 이퉁이 다퉁이와 생일이 같은 초등학생에 한해, 무료로 서울랜드에서 활개를 칠 수 있다. 그러나 꼭! 주민등록등본을 가지고 와야만 가능.

공주 선발 대회

4월부터 초등학교 어린이를 대상으로 매주 일요일,공휴일 예선전을 거쳐 5월 5일 삼천리 대극장에서 서울랜드 공주를 선발한다. 공주가 될 수 있는 자격은 얼굴만 이쁘다고 되는 것이 아니고 말솜씨, 장기자랑이 뛰어야 한다. 자기의 끼를 꼭 발휘해서 이번기회에 공주병에서 벗어나 진짜 공주로 변신해 보자.

방송사 공개 행사

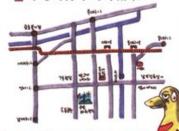
■ SBS-FM 이지훈의 영스트리트:4월 12일
■ KBS-FM 이주노의 FM인기 가요:4월 19일
■ BBS-FM 석가탄신일 공개방송: 5월 3일

꿈,사랑, 축제의 나라~ 우방타워 랜드

■ 대구에도, 봄이 왔네~봄이 와~~~

캡! 무섭고 왕! 재미있는 환상의 나라로 우리 봄맞이 한번 떠나보자. 짜릿한 스릴! 신나는 함성! 보는 것마다 재미있고 신나는 것들로 가득차 있다는데 난 아직도……. 자연과 놀이와의 환상적인 조화! 모험과 스릴을 나도 즐기고 싶어라. 하지만 날이날인 만큼 튤립 200만 송이와 함께 풍성하고 다채로운 축제로 자칫 정신이 나가버리면 시간가는 줄 모르고 나~~~~아중에는 끌려나가는 불상사까지 생길 수도 있으니 너도나도 사람 조심!길조심!

■ 우방타워가 어디있니?

■ 짱! 멋있는 공연들…

상설공연

- 민속 퍼레이드 「시집가는 날」: 랜드 전역(1일 1회)
- 마당쇼 「Arirang」: 중앙광장(1일 2회)
- 예술단 아크로바틱쇼: 대공연장(평일:2회, 주말:3회)
- 빵빵이의 뮤지컬 여행: 대공연장(1일2회)

기획공연

- 동양 오리온즈배 길거리 농구대회 : 타워광장(매주 일요일)
  - ■ 중·고·대학부(일반)로 구성하여 토너먼트 경기방식, 매월말 결선대회 개최
- 봄맞이 「열전 기네스 대회」: 영타운 무대(매주 토,오후6시~9시)
  - ■ 소리 크게 지르기, 풍선껌 크게 불기 등 다양한 기네스 프로그램으로 구성한 고객 참여 프로그램
- 캠퍼스 페스티벌: 영타운 무대(매주 토·일, 오후5시~7시)

기획전시

- '98 살아있는 바닷속 대 탐험전: 4월 7일(화)~6월 14일(일)
  - ■ 우방타워랜드 2층 특별전시관
  - ■ 전시기간중 애완물고기 증정행사와 식인어쇼, 상어쇼 등 다채로운 행사 마련

퀴즈 응모도! (02) 700-

우와~ 언제봐도 2377은 선물이 빵빵해!!!

도전! 퀴즈 챔프상

1등 1명 닌텐도 64 1대

2등 1명 플스 1대

3등 2명 듀얼 쇼크 1개

4등 5명 플스 CD 1개

5등 20명 PC게임 1개

6등 10명 캐릭터 족자 1개

7등 10명 챔프점수 500점

도전! 퀴즈 챔프

1.SNK의 대표적인 액션 게임인 「메탈 슬러그」가 전작에 이어 화려한 모습으로 컴백을 했습니다. 이번 「메탈 슬러그2」는 총 6개의 스테이지로 구성되어 있는데, 마지막 스테이지는 유명한 어떤 영화와 닮은 장면들이 많이 등장합니다. 과연 어떤 영화일까요?
① 인디펜던스 데이
② 다이하드
③ 레옹
④ 영구와 땡칠이

2.본격적인 폴리곤 3D격투게임 「파이팅 우슈」를 만든 코나미가 지난 2월에 있었던 AOU 쇼에서 새로운 격투게임을 내놓았습니다. 가까운 미래에 있을 법한, 사람들의 목숨 건 사투를 보여주는 TV프로그램의 제목이기도 한 이 게임은 무엇일까요?
① 스트리트 파이터 EX2
② 언더 그라운드
③ 배틀 트라이스트
④ 파이팅 바이퍼즈2

3. 허드슨의 대표작인 「봄버맨」이 N64로 다시 부활합니다. 이미 발매된 「폭 봄버맨」보다 액션성이 강화된 새로운 봄버맨의 타이틀은 「봄버맨 히어로」. 그렇다면 이 게임의 부제는 무엇일까요?
① 미리안 왕녀를 구출하라
② 위기일발! 봄버맨
③ 파이팅 커맨더
④ 시간의 오카리나

4.성룡의 8검사의 힘을 이어받은 8인의 군주들이 펼치는 현대판 삼국지인 「드래곤 포스2」가 4월 2일 그 모습을 드러냅니다. 신이 떠난 대륙 레젠드라를 무대로 전개되는 이 게임에 등장하는 8인의 군주와 국가가 잘못 짝지어진 것은 다음 중 어느 것입니까?
① 아델바하-트리스탄
② 바츠-팬더리아 왕국
③ 강가스-하이랜더 왕국
④ 레나-문 팔레스 왕국

5.고양이족과 강아지족만 존재하는 환상의 세계를 무대로 일어나는 모험을 그리고 있는 3D 폴리곤 액션 어드벤쳐 게임이 「반다이」에서 제작됩니다. 주인공인 경찰 왓플과 세상을 어지럽히는 흑묘단과의 대결이 볼만한 이 게임의 이름은 무엇일까요?
① 메탈기어 솔리드
② 테일 콘체르토
③ 쉐도우 타워
④ 스타오션 : 더 세컨드 스토리

6. 「킹스필드」의 후속작이라고 볼 수 있는 3D 던전형 RPG 게임 「쉐도우 타워」가 제작되고 있습니다. 특이한 게임 시스템, 1000개가 넘는 아이템과 마물이 등장하는 이 게임은 「아머드 코어」를 제작했던 바로 그 제작사에서 만든다는데, 이 제작사는 어디일까요?
① 에닉스
② 프롬 소프트웨어
③ 코에이
④ 스퀘어

7. 새로운 아케이드 게임인 「에어가이츠」가 발매되었습니다. 캐릭터는 「철권」과 「소울엣지」의 영향을, 캐릭터의 움직임이나 게임 시스템은 「토발 NO.1」을 계승한 듯한 이 게임은 세 곳의 제작사가 공동으로 제작했다고 합니다. 제작에 참여한 제작사는 드림팩토리와 남코, 그리고 어디일까요?
① 팩인소프트
② 닌텐도
③ 스퀘어
④ 세가

8. 다음 중 실황 파워풀 프로 야구 5에 대한 설명으로 틀린 것은 무엇일까요?
① 이 게임에 등장하는 야구장은 모두 실명으로 되어있다.
② 한팀의 등록 선수 수가 26명에서 30명으로 늘어났다.
③ 게임의 시작은 야구부에 입부하는 것부터 시작된다.
④ 이 게임은 (파워프로 4) 발매 후 2년 만에 발매 된 것이다.

9. 김전일이 3월 26일, PS로 다시 돌아옵니다. 이번에는 바다를 테마로 건설중인 테마파크 「셀 파크」에 초대받아 살인 사건을 해결하게 된다고 합니다. 이번에 만들어질 이 「김전일 소년의 사건부」의 부제목은 무엇일까요?
① 비보도 살인사건
② 셀 파크의 비극
③ 유원지의 비극
④ 지옥유원 살인사건

10. 사운드 노블의 발전형인 와프사의「리얼 사운드」. 와프에서는 올 6월에 전작인 「바람의 리그렛」에 이어 새로운 리얼 사운드를 발매할 예정이라고 합니다. 전작과 달리 공포물에 가까운 이 「리얼 사운드2」의 제목은 무엇일까요?
① 안개의 오르골
② 무서운 학교이야기
③ 괴담
④ 서양 괴담 이야기

2377 당첨자 발표도!!

오늘은 나도 한번... 700-2377!!!

도전! 추리 특급상

1등 1명 새턴 1대

2등 2명 남코 건콘 1대

3등 5명 새턴 CD 1개

5등 20명 PC게임 1개

5등 10명 캐릭터 브로마이드 1개

6등 10명 챔프점수 500점 합니다

챔프점수 500점 CHAMP

당첨자 발표도 700-2377 (→1번 →3번)

도전! 추리 특급

1. 게임챔프 6월호의 기대 소프트는 무엇일까요?
   ① 드래곤 퀘스트7
   ② 버철 파이터3
   ③ 파이널 판타지8
   ④ 젤다의 전설64

2. 6월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
   ① 철권3
   ② 패러사이트 이브
   ③ 채색의 러브송
   ④ 미쯔메테 나이트

응모 요령

700-2377!!! 속이 꽉찬 상품들이 기다립니다!

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사지선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다. 그리고,
2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)

마감일 : 매달 30일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 4, 1, 2, 3, 1, 4, 1, 2, 3, 1
2. ❷번 드래곤 퀘스트 7
   ❸번 철권 3

지난호 당첨자

1등

닌텐도64 1대

김준식/경기도 성남시 수정구 신흥동

챔프가 준비한 초특급 정보!!!!

700-2377 →1번 → 4번을 들으면

나는 이미 게임 박사

1. 생생한 용산 가격 정보
2. 신작 게임 발매 리스트 & 추천 게임
3. 게임계의 특종을 잡아라!
4. 인기게임 필살기 & 비법

사쿠라 대전 Vol. 2

사쿠라 꽃에 펼쳐져라 신검~

「사쿠라 대전 2」만큼 그 발매가 기다려지던 애니메이션 '사쿠라 대전'의 두 번째 이야기가 출시되었다. 대제국극장과 하나구미의 모습을 생생하게 전해주는 애니메이션 사쿠라대전의 화면사진과 줄거리를 소개한다.

요네다 잇키

제국화격단의 총 사령관. 제국화격단은 비밀조직이기 때문에 대외적인 직함은 대제국극장의 지배인이다. 늘 술에 취한 듯한 표정이 트레이드 마크.

아이리스

말투며 행동이며 어린아이의 모습을 가지고 있는 소녀. 겉보기와는 다르게 엄청난 영력을 가지고 있는 제국화격단에 빼놓을 수 없는 전력이다.

키리시마 칸나

남자처럼 육중한 몸을 가지고 있는 키리시마 카라테류의 계승자이다. 직선적인 성격 탓에 역시 한 성격하는 스미레와 첫대면부터 대립한다.

마리아 타치바나

현 하나구미의 대장으로 멤버중 가장 차분한 모습을 보인다. 러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아.

후지에다 아야메

제국화격단의 부사령관을 맡고 있다. 뭔가 신비한 분위기에 쌓여있는 그녀는 멤버들의 스카우트에도 크게 관여하고 있다.

칸자키 스미레

영자갑주의 개발에도 큰 공을 세운 그녀는 화격단에서 늘 탐내오던 인재였다. 다소 공주병 기질이 있어 멤버들과 문제를 일으키기도 한다.

신구지 사쿠라

늘 자신의 나라를 위해 몸을 바친 북도일진류의 숙명에 따르기 위해 하나구미 입단을 결심. 북도일진류의 최고 비기 습득에 매진한다.

오오카미 이치로

사관학교를 졸업하기 전에 이미 하나구미에서 점찍어 놓았던 인물이다. 남자이면서도 영자 갑주를 조종할 수 있다. 이번 회의 등장 시간은 불과 1분 남짓.

신구지 카즈마

사쿠라의 아버지이자 북도일진류의 계승자. 강마(코오마)전쟁에서 자신의 모든 것을 불살라 괴물들을 봉인한 뒤에 큰 상처를 입고 세상을 떠났다.

와카나

외유내강이라는 말을 실감케 하는 인물로 자신의 딸이 전장으로 향해야하는 숙명에도 의연하게 대처한다. 또한 할머니인 케이의 말을 알아들을 수 있는 몇 안돼는 인물의 하나이다.

케이

주름투성이에 거동도 마음대로 못하는 할머니이지만 파사의 힘을 물려받고 있는 인물이다. 중얼거리는 말투 탓에 주위사람과의 의사소통에 문제가 있다.

켄타로

켄 할아범으로 불리운다. 오래전부터 신구지 가문하에서 몸바쳐 일해왔다. 멍한 할아버지처럼 보이지만 북도일진류의 명수이기도 하다.

제도 동경의 신년 풍경

휴일인데도 쉴새없이 바쁜 건설현장

공사의 마무리를 지켜보고 있는 요네다

현장에 나타난 하나구미 일동

극장은 아직이지만 제국화격단은 준비완료지

태정 11년 1월 1일

신년을 맞은 제도(帝都) 동경은 명절인 만큼 분주한 모습을 보인다. 그 동경의 한 구석에 정월의 분위기와는 또 다른 분주한 모습을 보이는 곳이 있다. 그곳은 바로 대제국 극장의 건설현장. 극장으로서의 완벽한 모습을 향한 인부들의 바쁜 손길은 명절인 정월 초하루에도 멈추지 않고 있었다. 현장을 지켜보고 있는 요네다의 앞에 기모노를 곱게 차려입은 세명의 여전사, 마리아, 칸나, 아이리스가 등장한다.

휴일인데도 일하고 있는 인부들의 모습을 보며 리더인 마리아는 동정을 표한다.

"대제국 극장의 빠른 완성을 위해서는 쉬고 있을 틈 따위는 없어." 라고 다소 매정하게 잘라 말하는 사령관 요네다.

"하지만 제국화격단은 완벽하게 그 준비가 갖추어 졌지…"

"네 그렇다면…?"

"그래! 제국화격단, 드디어 발족이다!"

모두들 기쁨의 웃음을 보이지만 기쁨은 잠시. 장난스러운 말투로 요네다는 덧붙인다.

"이제부터의 훈련은 무척 힘들어질 걸?"

사쿠라의 집

같은 해 사쿠라는 동경행을 결심하고 그녀의 결심을 전해들은 할머니는 사쿠라에게 두루마리를 하나 건넨다. 비기 '파사검정 앵화방신'이 담겨있는 비전인 것이다.

그러나 내용물은 아무것도 써여져 있지 않은 백지였다. 비전에 담겨진 내용은 과연?

스미레 하나구미로!

꿈속에서 뭔가에게 쫓기던 스미레는 이상한 기척에 잠을 깬다. 그것이 괴물의 기척임을 직감한 스미레는 괴물과 일전을 벌이고, 대원모집에 한창이던 아야메가 현장을 목격하게 된다.

영자갑주의 개발과정에서도 한몫을 했었던 스미레에게 이전부터 화격단의 눈길이 향해 있었기 때문에 어쩌면 스미레의 영입은 계획되었던 것이었을 지도 모른다.

화격단에 들어오게 된 스미레는 첫날부터 특유의 도도함과 안하무인의 성격으로 칸나와 대립하게 된다.

아무것도 없는 백지

여러가지 수단을 동원해 비전의 내용을 풀어보려는 사쿠라

잠을 깨어 들어온 현실에서도 괴물이 스미레를 노리고 있었다

괴물과의 일전!

제국화격단에 들어오지 않겠어?

입단 첫날부터 으르렁거리는 두사람

이런 조명에선 나의 아름다움이 묻혀버리잖아!

스미레의 잘난척에 발끈한 칸나는 스미레와 험악한 분위기를

참다못한 아이리스, 분노 폭발

아이리스는 잘못한게 없어 싸움한 사람들이 나빠! 그지? 잰들?

팀의 앞날을 걱정하는 마리아

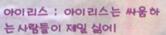
전투보다 힘든 것들

제국화격단은 제도방위라는 막중한 사명을 가진 팀이지만, 그 존재가 비밀시되고 있다. 그렇기 때문에 평상시에는 대제국 극장의 배우로서 생활하게 되는데, 여기서 문제가 발생하게 된다. 전투에는 둘째라면 서러울 정도의 실력자들이나 연기에 있어서는 백지상태와도 같은 그녀들. 요네다가 말했던 혹독한 훈련이라는 것은 배우로서의 훈련이었던 것이다.

그녀들의 연습에 새멤버 스미레가 합류하게 되고, 스미레는 특유의 콧대높음을 연습에서도 여지없이 드러낸다.

스미레 : 아, 정말!
아이리스 : 왜 또 뭔가 잘못됐어?
스미레 : 조명말야, 조명! 이렇게 어두운 조명 아래서는 내 아름다움이 돋보일 수가 없잖아?

공주병 말기에 필적하는 스미레의 발언에 발끈한 칸나는 스미레와 한 판을 벌이려 하고 대장인 마리아는 자신의 대원들을 말린다. 바로 그 때 한 구석에서 섬광이 발한다.

아이리스 : 아이리스는 싸움하는 사람들이 제일 싫어!

뛰어난 영력의 소유자인 아이리스의 분노가 대폭발을 일으켜 싸움은 일단락된다. 연습후의 식사시간까지 불편한 분위기를 연출하는 칸나와 스미레, 그리고 폭발을 일으킨 아이리스도 기분이 상해있었다. 한 팀이면서도 좀처럼 단합하지 못하는 팀원들을 보며 대장인 마리아는 고민에 빠진다. 연극 연습보다 더 힘든 하나구미의 단결이라는 과제가 새롭게 생겨난 것이다.

수상한 움직임

화면은 동경 우에노의 한 신사로 옮겨진다. 어둠속에 날카로운 눈빛

제국화격단 뿐만 아니라, 적들도 그 모습을 완성해 가고 있다

어둠속의 한 남자

어둠속의 물체는 영자검주?

의 사나이가 서있다. 절대 선하게는 보이지 않는 한 남자가 옛시대부터 내려온 무엇인가를 잠깨우려 하고 있다. 사나이의 말대로라면 곧 눈을 뜨게 될 옛시대의 유물에는 무척이나 사악한 기운이 감돌고 있었다.

비기를 터득하라

비전의 두루마리에서 아무런 답을 찾아내지 못한 사쿠라는 꿈속에서 아버지가 비기 '사마검정 앵화방신'을 보여주었던 장소를 찾아가 홀로 비기를 연마한다. 눈앞의 장해물에는 조금의 손상도 입히지 않고 장해물 뒤의 적을 공격할 수 있는 비기 앵화방신을 완성해야 동경으로 떠날 수 있는 것이다. 정신을 가다듬고 몇번이고 시도해 보지만 번번이 실패하고 만다. 할머니 케이는 말한다.

꿈속에서 만난 아버지

정신통일을 하고 시도해 보는 사쿠라

비기는 스스로 만드는 법이지

"비기는 전수받는 것이 아니라 스스로 만들어 내는 것이야. 사쿠라에게 전해주었던 두루마리는 그것을 가르치기 위한 것이지."

칸나의 탈영!?

아버지의 원수가 나타났다는 말을 듣게 된 칸나는 요네다에게 잠시의 시간을 내줄 것을 부탁한다. 제국화격단의 전력에 차질이 생기게 되는 것을 바라지 않는 요네다는 강하게 거절하게 되고, 칸나와 크게 언쟁을 하게 된다. 이 일을 지켜보고 있던 스미레는 칸나의 짐을 대신 챙겨주고는 잠시 부대를 떠날 것을 권유한다.

"아버지의 원수를 갚는다던가 하는 야만적인 행동은 잘 모르겠지만, 난 칸나가 여기서 나갔으면 시원하겠어."

사쿠라의 목숨을 제게 맡겨 주십시오

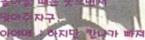
제도방위를 뒷전으로 하고 아버지의 원수를 갚으러 간다고?

제길, 아버지…

칸나를 도망치도록 해주는 스미레

둘의 언쟁을 우연히 엿듣게 된 스미레

모두들 칸나의 도주를 목격한다

차갑고 정나미 떨어지는 말투지만 스미레 나름대로의 칸나에 대한 배려였던 것이다. 스미레가 건네주는 짐을 가지고 바로 길을 떠나는 칸나. 하나구미의 사람들은 물론 언쟁을 벌이던 요네다 역시 칸나가 부대를 이탈하는 것을 눈치챈다. 그러나 요네다는 붙잡지 않고 잠자코 칸나를 보내준다.

요네다 : 녀석은 돌아올 거야. 돌아올 때는 웃으면서 맞아주자구.
아야메 : 하지만 칸나가 빠져나간 만큼의 전력손실은 어떻게 하죠?
요네다 : 역시 사쿠라밖에는…

비기 완성

전력보강을 위해 사쿠라의 집을 찾은 요네다는 어머니에게 사쿠라를 자신에게 맡겨달라고 부탁한다. '파사의 힘'을 지닌 가문의 숙명을 누구보다도 잘 이해하고 있는 어머니는 곧 승낙을 하지만 한가지 조건을 덧붙인다. 사쿠라가 비기 앵화방신을 익힌 후에 데려가 달라는 것. 일동은 사쿠라의 수련장으로 향한다. 켄 할아범의 조언과 요네다의 도움으로 비기를 완성시킨 사쿠라는 동경으로 향하고…

돌아올 거야 녀석은…

완성단계에 이른 제국화격단

화격단의 멤버를 모아가는 가운데 눈에 띈 것은 사관생도인 오오카미 이치로였다. 하나야시키에서 영자갑주 개발에 열을 올리고 있는 홍란, 곧 입단하게 될 사쿠라와 오오카미, 하나구미의 인물들의 본격적인 활약은 다음편에 이어진다.

동경으로 향하는 사쿠라

오오카미는 아직 빡빡머리의 사관생도

그를 유심히 지켜보는 백작

병기개발에 열을 올리는 홍란

시리즈 제 3부는 5월25일 발매 예정입니다 챔프에서는 3부가 발매되는 즉시 입수하여 독자여러분에게 그 내용을 소개할 것을 약속드립니다

당연한 일입니다만 아직은 때가 아닙니다

바위덩을 가격하려던 사쿠라의 의도와는 달리 나무가 크게 손상을 입는다

의지를 다지기 위해 나무 대신에 자신을 공격하라는 켄 할아범

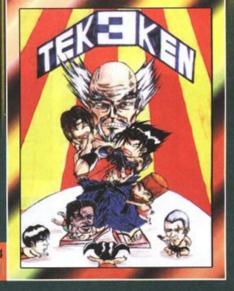
자신이 장해물이 되겠다고 자청하는 요네다

성공!

© SEGA ENTERRPISES, LTD./BANDAI VISUAL/ANIMATE FILM

겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 요즘 게임문의로 챔프 사무실의 업무가 마비되고 있습니다. 되도록 전화보다 엽서로 많은 문의 바랍니다. -겜훈장-

철권3/1000점

PS용 데드 오어 얼라이브의 비기는?

Q 저는 뒤늦게 PS용 데드 오어 얼라이브를 합니다. 캐릭터의 복장은 총 몇개이며 어떤 조건을 만족해야 복장을 다 볼 수 있습니까? 그리고 2명의 중간보스를 고르는 법도 가르쳐 주세요. 마지막으로 골드CD를 사용하게 되면 렌즈에 무리가 가나요?

날벼락 맞은 겜훈장/500점

김동철/강원도 춘천시 후평동 현대3APT 301동105호

A 우선 게임 옵션을 기본(디폴트)으로 하고 전 캐릭터로 토너먼트 우승을 합니다. 그럼 왕을 사용할 수 있게 됩니다. 그럼 보스를 포함한 모든 캐릭터의 코스츔을 다 모읍니다. 그럼 아야네를 선택할 수 있습니다.

4차 로봇대전의 슈우 선택법?

Q 안녕하세요 겜훈장님. 훈장님께 물어볼 것이 두가지 생겼어요. 우선 SFC용 4차 로봇대전인데요. 제 친구집에 가보았더니 19화인가 20몇화였는데 슈우가 동료가 되는 것이었어요. 원래 슈우는 마지막에만 동료가 되는 것이 아닌가요? 그리고 ARC용 라이덴 화이터즈에서 숨겨진 기체가 있다면 선택법 좀 가르쳐주세요.

A 슈우를 동료로 하는 법은 최종화까지 소비한 턴 수가 320턴 이내면 슈우를 동료로 할 수 있습니다. 그리고 한번 동료는 영원한 동료입니다. 라이덴 파이터즈에서 숨겨진 기체를 고르는 법은 기체 셀렉트 화면에서 애기스(AEGIS)Ⅳ에 커서를 맞춘 뒤 레버를 위로 밀며 결정버튼을 누르면 됩니다.

데드 오어 얼라이브의 숨겨진 캐릭터!

Q 안녕하세요? 저는 SS의 데드 오어 얼라이브를 하고 있는데요. 숨겨진 캐릭터가 있나요? 그리고 캐릭터들의 연속기들도 알고 싶습니다. 또한 2년 전에 나왔던 버철 파이터 2의 연속기와 숨겨진 캐릭터가 있나요? 있으면 가르쳐 주세요.

SS용 데드 오어 얼라이브에서 숨겨진 캐릭터는 보스인 라이도우입니다. 라이도우의 선택 방법은 전 캐릭터로 한번씩 엔딩을 보면 됩니다. 그리고 버철 파이터2의 연계기를 이 좁은 지면에서 소개하는 것은 불가능하구요. 숨겨진 캐릭터는 듀랄(DURAL)입니다. 고르는 법은 이름에도 나와 있듯이 아래, 위, 오른쪽, A버튼, 왼쪽을 입력하면 되는데, A버튼과 왼쪽을 입력할 때의 속도는 엄청 빨라야 합니다. 그럼

겜훈장의 스승/500점

박치현/부산시 영도구 영선동 1가 49-1번지 5/1 5층

다양한 질문?!

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저번에 엽서를 보냈다가 떨어진 황영식입니다. SEGA의 버철 스트라이커는 SS로 언제 나오나요? 그리고 KONAMI의 런 앤 건은 언제 나오나요? 또 SEGA에서 새턴을 포기했다는게 사실입니까? 그리고 저는 스포츠 광인데 재미있는 새턴용 스포츠게임 좀 가르쳐주세요. 마지막으로 SS용 KOF'97에서 숨겨진 5명의 캐릭터와 오로치 사용이 가능합니까?

A SS용으로 아케이드 버철 스트라이커의 이식은 계획이 없습니다. 그리고 코나미의 런 앤 건은 PS용으로 이식을 준비하고 있는 듯 합니다. SS용 스포츠 게임은 데카슬릿이나 윈터히트, 그리고 야구시리즈와 빅토리골 시리즈가 있습니다. 그리고 KOF'97에 대한 자세한 소식은 아직 없습니다.

방향을 몰라요?

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 중 1이 된 PS유저입니다. 이 엽서를 보내는 이유는 다름이 아니라 테일즈 오브 데스티니에서 U가 '언더'인지는 알겠는데 W, E, S, N의 방향은 무엇입니까? 그리고 보통 액플을 사에라로 업그레이드를 하면 보통 액플의 기능을 사용할 수 있습니까? 아니면 사에라 상태에서 기존의 액플코

드를 사용할 수 있습니까? 그리고 FF7의 엔딩이 인상적이라 녹화를 하고 싶은데 어떻게 하는지 가르쳐주세요. 마지막으로 브레스 오브 파이어 3의 액플코드 좀 가르쳐 주시기 바랍니다.

A N은 북, E는 동, S는 남, W는 서쪽입니다. 그리고 보통 액플을 사에라로 업그레이드 해도 하등의 문제가 될 것이 없구요. 엔딩을 녹화 하시려면요 일단 AV단자가 있어야 합니다. 플스에서 나오는 AV선을 비디오의 입력에 연결하고, 비디오의 출력단자에서 나오는 AV선을 TV의 입력단자에 꽂으면 됩니다.

뭐든지 물어봐/500점
현상진/서울시 강동구 상의동 227번지

사상 최고의 황당한 질문

Q 안녕하세요. 겜훈장님. 저는 친구에게 황당한 말을 듣게 되었습니다. 그 말은 개조된 PS에 SS복사 CD를 넣고 SS게임을 할 수 있다는데 정말 사실인지 궁금합니다. 제발 가르쳐주세요.

A 후훗. 정말 얼토당토 않는 질문이군요. 정말 된다고 믿었나요. 제가 장담하죠. 정말 되면 제가 게임기 사드리겠습니다.

보스 고르기?!

Q 안녕하십니까? 저는 네오지오 게임인 더 킹 오브 파이터즈'95 게임을 하고 있습니다. 그런데 더 킹 오브 파이터즈에서 보스를 사용할 수 있다고 하는데 보스를 고르는 방법과 기술 및 초필살기를 공개해주세요.

A 우선 캐릭터 선택화면에서 캐릭터 선택을 (EDIT)를 선택하신 후 스타트버튼을 누른 채로 ↑+B, ←→+C, →+A, ↓+D를 입력하시면 바로 좌우에 쿠사나기 사이슈와 오메가 루갈이 생깁니다. 기술은 지면상 몇가지만 가르쳐 드리겠습니다. 캐릭터가 우측에 있을 때가 기준입니다.

쿠사나기 사이슈	오메가 루갈
↓↘→A, C	↓↘→A ,C
→↓↘A, C	↓↘→B, D
→↘↓↙←→A, C	→←↙↓↘→A, C
	↓↙←↘B, D
	→↘↓↙←→A, C
↓↙←↙↓↘→A, C	→↘↓↙←↘↓↙←→A, C

포켓카메라는?

Q 안녕하세요. 겜훈장님. 우선 포켓 카메라와 포켓 프린터의 한국 발매일이 궁금하며 만약 들어온다면 가격은 얼마 정도나 할까요? 또 씰은 게임점에서 구입 할 수 있을까요? 그리고 만약에 판다면 가격은 얼마 정도나 할까요?

A 국내에 들어오기는 했지만 정식으로 유통되지는 않았습니다. 몇몇 업자들이 들여온 것은 몇개 있습니다. 지금 용산에 가면 어렵지 않게 구할 수 있습니다. 그러나 프린트 씰은 아직 구입할 수 없을 겁니다.

보글보글의 비기!?

Q 얼마전 오락실에 갔는데 어느 꼬마가 보글보글1을 어떻게 조작하고 플레이하더니 보글보글이 처음부터 풀 파워로 시작하는 것이었습니다. 그래서 꼬마에게 가서 방법 좀 가르쳐 달라고 했더니 안 가르쳐 주더군요. 겜훈장님! 제발 처음부터 풀 파워로 시작하는 방법 좀 가르쳐 주세요.

A 보글보글1을 처음부터 무적으로 하는 방법은 버튼 3개가 있는 곳에서 맨 왼쪽에 있는 것을 A, 위쪽이나 가운데 있는 것을 B, 오른쪽에 있는 것을 C라고 했을 때 타이틀 화면에서 ←+A, ←→B, ←→C, ←→B를 입력하시면 화면 좌측하단에 POWER UP...이라고 나올겁니다. 그러면 성공한 것입니다. 그리고 단 1대가 남아있더라도 문이 계속 나오게 하는 비법은 역시 타이틀화면에서 A, C, A, C, ←→B입니다. 그러면 영문으로 뭐라고 나오는데 이렇게되면 성공한 것입니다.

비밀번호를 몰라요?

Q 안녕하세요. 겜훈장님. 저는 SFC용 '슈퍼마리오 RPG'를 가지고 있는 사람입니다. 짐몰선까지 가서 암호 얻는 6개 방 중 5개를 클리어하고 저장. 그리고 몇주 후 1곳을 또 클리어했는데 암호를 모르겠습니다. 가르쳐 주세요. 참고로 제 것은 영어로 되어있습니다.

A 슈퍼마리오 RPG의 패스워드는 진주입니다. 영어로는 PEARLS입니다. 그럼 게임 재미있게 하세요.

복사팩에 관해

Q 겜훈장님. 몇 달 동안 참다가 참지 못해서 이렇게 보냅니다. 닌텐도 64에 복사팩이 나온다는 소문이 있던데 그것이 사실입니까? 거짓입니까? 사실이라면 언제쯤 나오고 값이 얼마쯤 합니까? 그리고 3월과 4월에 재미있는 SS소프트가 많이 나오는데 SS값이 올라갑니까? 그래봤자 내려갑니까? 겜훈장님 저는 물론이고 제 친구들도 많이 궁금해합니다. 꼭 뽑아주세요.

A 반가운 소식인지, 나쁜 소식인지??? 복사팩은(미국용 소프트) 이미 나와서 시중에 은밀히(?) 유통되고 있습니다. 가격은 정품과 1~2만원 차이입니다. 그리고 4월에는 SS의 대작이 많이 쏟아져 나옵니다. 「사쿠라 대전2」나 「건 그리폰 2」그리고 「슈퍼 로봇 대전F」 등 화려한 발매 라인 업입니다. 하지만 소프트가 재미있는 것이 나온다고 하드웨어의 가격이 올라가는 일은 극히 드뭅니다. 가격이 올라가는 경우는 하드웨어가 품절이 되었을 때나 가능한 것이기 때문입니다.

바이오 하자드/500점

겜 대통령/500점

바이오 하자드 2

Q 안녕하세요? 전 15살의 잘생기고 마음 착한 소년입니다. 저는 요번에 아르바이트로 돈을 모아 바이오 하자드2를 샀습니다. 그런데 레온 플레이시 경찰서 1층 서쪽에 자료실로 다시 가라고 게임챔프 3월호 완벽 가이드북에 나왔더군요. 그런데 저는 자료실이 어디인지 몰라 계속 헤매고 있습니다. 부디 멋있는 겜훈장님께서 자세히 답해주세요. 그리고 사자마자 클레어로 플레이를 했더니 레온의 스토리가 되어 있더군요. 왜 그런지 알려 주세요. 마지막 부탁인데요. NBA파워덩커즈 3의 숨겨진 내용은 없나요? 그럼 겜훈장님의 좋은 대답을 기다리며 겜훈장님의 새해 소원이 전부 이루어지기를 바랍니다.

A 바이오 하자드2에서 자료실을 가는 방법은 3월호 부록 44페이지에 잘 나와있으니 참고하세요. 그리고 클레어 시나리오를 클리어했을 때 레온의 시나리오로 바뀌는 이유는 바이오 하자드2의 독특한 시스템인 재핑(ZAPPING)시스템 때문입니다. 재핑시스템은 레온과 클레어의 행동이 서로의 게임 환경에 간섭을 주는 것으로 만일 전에 클레어로 플레이했을 때 얻은 아이템은 레온으로 했을 때는 얻을 수 없는 것입니다. 클레어A로 하면 레온B로 이어지고, 레온A로 클리어하면 클레어B로 이어집니다. 이것이 재핑(ZAPPING)시스템입니다.
그리고 NBA 파워덩커즈 3의 숨겨진 내용은 아직 없습니다. 그리고 감사합니다.

SS에서 소리가 나요

Q 존경하는 겜훈장님 안녕하십니까? 다름이 아니라 저의 SS에서 소리가 나서요. 게임을 할때쯤이면 그 기분 나쁜 소리때문에 패드가 손에 잡히지를 않아요. 또 PS와 비교해보니 PS는 소리가 나지 않는데 저의 SS는 소리가 나요. 그래서 일반 게임점에 전화를 걸어 봤더니 SS는 그런 소리가 난다고 하더군요. 저는 잠을 자면서도 마음이 놓이질 않습니다. 훈장님! 정확하고 상세한 답을 주십시오. 또 훈장님! 질문이 많지만 답해주세요! 철권3는 SS으로 나올 가능성이 있나요?

A 처음부터 소리가 나는 게임기는 없습니다. 우선 소리가 나는 이유중 가장 큰 것은 렌즈의 기어부분에 발라주는 구리스가 굳었거나 다 소모되었기 때문입니다. 그리고 또 한가지 렌즈 픽업부분이 약간 틀어져서 렌즈의 기어가 돌출부에 마모가 되면서 나는 소리일 수도 있습니다.
대체로 구리스가 모자라서 일어나는 문제니 일단 흰 액체의 구리스를 사서 발라주세요.

천주 세이브는?

Q 겜훈장님 보아주십시오. 안녕하십니까? 훈장님. 오늘도 여러 질문들을 보고 계시느라 힘드시겠지요? 첫번째 질문은 천주의 세이브 법입니다. 제가 아는 친구들도 방법을 몰라서 손을 대지 않고 있습니다. 아무리 열심히 애도 세이브를 못해서 엔딩을 볼 수 없기 때문이죠. 두번째 질문은 그랜트리스모의 액플코드입니다. 세번째 질문은 사에라에 관한 것입니다. 기존 액플을 사에라로 업그레이드를 하면 기존 액플은 다시 사용하지 못합니까? 그리고 전에 있는 코드는 모두 없어집니까? 그리고 저희 동네 게임매장에 40,000원짜리 컴링크를 어떤 프로그램과 같이 팔던데 그것이 무엇인가요? 아저씨 말씀으로는 컴퓨터와 연결하면 코드를 입력하지 않고도 액플로 쓸 수 있다고 하십니다. 질문이 조금 많지만 답해 주실거죠? 그럼 이만 펜을 놓겠습니다.

겜훈장의 애인/500점

A 천주의 세이브 방법. 안타깝지만 천주는 세이브할 수 없습니다. 하지만 천주에 대한 비기가 이번호 PS 비법란에 나왔으니 참고하시길 바랍니다.

그란트리스모 액플코드

돈 최대치	8008DD06 00FF	
B 면허증(License)	80090854 0303	80090856 0303
	80090858 0303	8009085A 0303
A 면허증(License)	8009085C 0303	8009085E 0303
	80090860 0303	80090862 0303
A 국제 면허증(International A License)		
	80090864 0303	80090866 0303
	80090868 0303	8009086A 0303
레이싱 포인트	8008DD04 E100	8008DD06 05F5
혹 아케이드 모드의 숨겨진	80098118 0202	
5가지 자동 등장&기타	8009811A 0303	8009811C 0303
	8009811E 0303	80098120 0303
	80098122 0303	80098124 0303

사에라에 관한 답변

기존의 액플을 사에라로 업그레이드하면 전보다 나아지면 나아졌지 나빠지지는 않습니다.
그리고 전에 있는 코드보다 더 좋은 코드가 들어가게 됩니다. 그리고 컴링크와 같이 파는 것이 아마 사에라 업그레이드 프로그램일 것입니다. 그리고 액플없이 데이터를 개조할 수 없습니다. 아저씨 말씀을 다시 재해석해보자면 액플로 바로 입력하지 않고 일반적인 TXT파일로 액플 코드를 액플에 덤프시킬 수 있다는 것이겠죠.

금고의 비밀번호는?

Q 안녕하세요. 훈장님. FF7의 신라 금고 여는법 좀 가르쳐 주세요. 우36, 좌10, 우59, 우97 또는 우36, 좌10, 우97, 우97을 아무리 해봐도 안되요. 그리고 PS에는 18금 미소녀 게임이 나오지 않나요? 제발 가르쳐주세요.

A 금고의 비밀번호는 우36, 좌10, 우 59, 우97입니다. 그리고 입력을 할 때 조금이라도 수치가 넘어가면 안됩니다. 예로 우36일 때 우37까지 가서 36으로 돌리거나 우35까지 가서 36으로 돌리는 경우는 실패로 처리됩니다. 정확히 오차없이 입력하셔야 됩니다.
그리고 PS에는 18금 게임이 나오지 않습니다.

H/W 연구실

플스가 꺼져요

Q **존경하는 훈장님께. 이런 어려운 시대에 독자들을 위해서 질문을 답변해 주시니 정말로 존경스럽습니다. 실은 겜훈장님께 질문을 하기 위해서 그럽니다. 질문내용은 복사CD로 게임을 하다가 갑자기 꺼지는 현상이 발생하는데 왜 그런지요? 어떤 때는 아예 CD자체를 읽지 못하더군요(정품CD는 이상이 없습니다). 이 부분을 자세히 가르쳐주세요.**

A 렌즈가 특성을 타는군요. 다시 말해 렌즈가 편식을 한다는 말입니다. 새턴에는 이런 현상이 자주 나타나지만 PS는 아주 드물게 일어나죠…? 일단 복사칩을 보드에서 떼어 내시구요. 기종에 맞는 칩을 다시 달아주세요. SCPH-5500이면 PSP-Ⅱ 칩이 가장 안정적입니다. 그리고 노후된 기계에 복사칩을 다는 것은 무덤을 파는 격이니 삼가 주세요.

가마스 PS?!

Q **겜훈장님 만수무강하십니까? 저는 만수무강합니다(?). 제가 이번에 SS를 PS로 탈바꿈한 유저입니다. 정말 궁금한 게 많아요. PS 7000은 중국 기판을 쓴다던데 사실인가요? 맞다면 차이점은 뭐죠? 그리고 패왕 PS는 비디오CD를 볼 수 있다고 했는데 컴용 비디오CD는 못 보나요? 그리고 액션 리플레이와 사에라는 코드가 다른가요? 정말 질문이 많았군요. 죄송합니다. 알려주세요~**

A SCPH-7000이 모두 중국산 기판(?)을 쓴다라는 말보다 얼마나 중국에서 조립, 생산하냐고 물어보는 것이 더 옳은 표현이라고 할 수 있겠네요. 가전 제품도 마찬가지입니다. 모두 자체 생산을 하지는 않습니다. 좀 더 임금이 싼 곳에서 조립하고자 하는 것이 경영자의 마음이기 때문이죠. 사실은 여기서 접고 결론을 말씀드리자면 100%는 아닙니다. '같은 값이면 다홍치마'라고 이왕이면 일본 것이 좋겠죠. 그리고 패왕PS라는 것은 게임기가 아닙니다. 기존 PS뒤에 연결하며 비디오CD를 재생시킬 수 있는 일종의 부스터 같은 것이죠. 하지만 패왕이다보니 복사칩을 달지 않으면 가동이 되지 않는다는 치명적인 단점이 있습니다. 그리고 비디오 CD는 규격이 있기 때문에 호환이 됩니다. 사에라는 액플이 아니라 액플 에뮬레이션 중 하나라고 생각 하시면 됩니다. 다른 것 하나 없습니다.

폭주 겜훈장/500점

어디든지 보여요/500점

게임챔프를 위해서라면/500점

어떻게 해요

Q **안녕하세요! 저는 게임을 좋아하는 소년(中)입니다. 궁금한 것은 2가지입니다. 저는 5500(SCPH)를 갖고 있습니다. 3500(SCPH)은 비디오로 녹화가 되는 것 같은데 제것은 비디오로 녹화가 가능한가요? 그리고 컴퓨터를 TV로 연결할 수 있던 것 같은데 어떻게 해야 할 수 있나요? 가르쳐 주세요 제발!**

A 일단 비디오 녹화는 어느 게임기든지 다 됩니다. 연결방법은 다 아시겠죠. 그리고 컴퓨터를 TV로 연결하는 것은 시중에 판매하는 컨버터를 사용하면 됩니다.

PS의 문제점

Q **제 PS는 3500인데요. 복사CD를 돌리는데 이상하게 렌즈가 띠깍띠깍하면서 계속 끊기는데 도대체 무엇이 문제인가요? 그리고 골드CD는 돌아가는데 블루CD는 돌아가지 않는데 이것은 왜 그런가요? 또 CD를 돌리면 기스가 왕창 나오는데 이걸 고칠 수 있나요? 그럼 수고하세요.**

A 끊기는 이유는 정품(철권2)로 확인해 보시구요 그래도 끊기면 프레임 조절을 해 주셔야 되구요. 아니면 CD가 잘못 구워진 것입니다. 그리고 블루CD가 잘 안되는 것은 렌즈가 특성을 타기 때문입니다. CD에 기스가 나는 것은 렌즈가 약간 들리거나 나사가 느슨해져서 그런 것이니 한번 기계를 점검해 주세요. 그럼

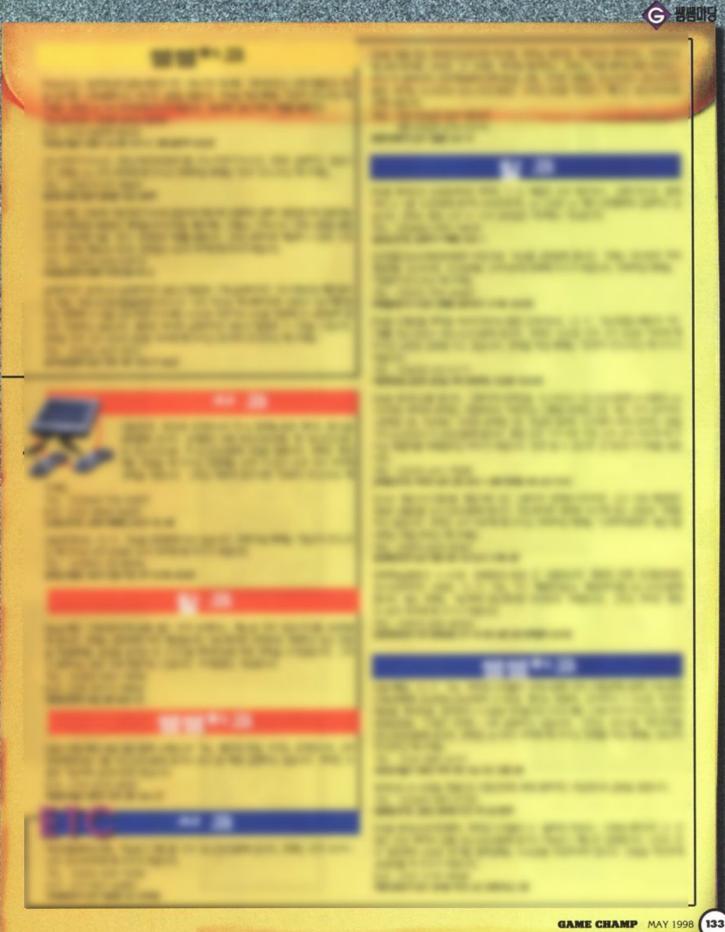
승리를 부르는 이름 '화랑'

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란' 에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID: champg
나우누리ID: 네모네모로 메일주세요.

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

Art Gallery

아트갤러리!

이 코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다. 이번에도 많은 분들이 「챔프 아트갤러리」에 응모해 주셨습니다. 이번에는 저번보다 더욱 많은 자작품으로 응모를 하셨군요. 이제 독자 여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?

- ♣장 원 : 2,000점
- ♣준 장 원 : 1,500점
- ♣준준장원 : 1,200점
- ♣입 선 작 : 500점

장원

화이팅! 핸섬즈

헉! 처음 사보고 바로 그림을 보낼 생각을 하시다니 대단하시군요. 그리고 좋아하는 캐릭터가 3명이라구요? K. O. F. 는 잘하시려나…, 만약 잘하신다면 언제 한번 대전을 해보고 싶군요. 그리고 색연필의 효과도 매우 좋습니다.

준 장원

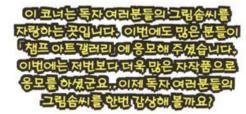
류, 켄 최고의 승부

류와 켄이 승룡권을 사용하는 모습이라…, 매우 인상적이군요. 그런데 게임에서 동시에 사용하면 어떻게 되는지 아실런지. 정확히 동시에 사용하면 그냥 동시에 올라갔다가 내려오고 약간이라도 틀리면 동시에 맞는 등 꽤 재미있죠. 그리고 용을 조금 더 노력해서 그리셨다면 장원도 드릴 수 있었을텐데….

준준 장원

친구여, 안녕!

친구가 호주로 이민을 간다니 매우 섭섭하겠군요. 게다가 둘도 없는 친구였다면 더욱. 그, 런, 데, 그림 옆의 4글자의 뜻을 해석해 주시기 바랍니다. 그림으로 보면 분명 슬레이어즈인데 써있는건 슬레이어(담당자는 일본어를 거의 모릅니다)? 이민간다고 하시는 친구분에게 뭐라고 말씀을 드려야할지 모르겠군요.

센티멘탈 그래피티

초등학교 5학년이면서 미래의 그래픽디자이너인 나래양의 그림 잘 받았습니다. 하지만 때를 잘못 탔군요. 저번달에 나간 센티멘탈 그래피티의 공략때문에 어떤 기자는 이 그림을 갖다가 버리라고 하는 일도…, 디자이너가 되기를 빌겠습니다.

뿌요뿌요 SUN64!

'나에게 점수를 달라!' 이것은 무슨 뜻입니까? 그리고 보니 뒤에 있는 지도는 잘려 있는데 나머지 부분은? 그리고 언제부터 아루루의 팔이 저렇게 가늘었는지 모르겠군요 또한 스케도우파라는 바다에서 수영을 하는 건가요?

뉴페이스

K. O. F.를 좋아하시나 보군요. 다른 분들도 많이 하시는 것 같은데. 그리고 원래 얼굴을 잘그리지 못하시나보죠? 애시로의 얼굴이 영. 그리고보니 크리스의 얼굴도 좀 이상해 보이는군요. 다음에는 교정에 교정을 거쳐서 보내주시기 바랍니다.

수신관 제로스

상당히 깔끔한 캐릭터이군요. 게다가 색칠도 잘되어 있고. 그런데 색칠은 다른 사람이 해주었다니…, 이건 용서할 지 못할 죄인데…, 이번에는 넘어드리지만 다음은 엄합니다. 그리고 제로스 팬이라면 잘그렸다고 말라고 할지도 모르겠군요.

월하의 검사

매우 깨끗하게 칠을 하셨군요. 역시 챔프에는 마가맨(?)들이 판을 치는데…, 나라를 위해서도 마카의 사용을 약간 자제했으면 좋겠군요. 아무리 국산마카를 쓴다고해도 원료는 수입하기 때문입니다. 이점은 알아두시기 바랍니다. 그리고 이번에 라스트술자의 공략이 나가니 잘 읽어 보시기 바랍니다.

수-

이었으나 담당자의 무책임+무신경의 결과로 이번달에야 뽑아드리게 되는군요. 좋은 먼지지 마시기 바랍니다. 그런데 제목이…, 흐음. 이래서야 뽑히지 않았던 것도 이해가 되는군요.

스쿨드

헉! 정곡을 마구 찌르시는군요. 자꾸 그러지 마세요. 저도 많이 괴로워하고 있답니다. 하지만 저와 같은 입장이 되다가보면 쉽게 아실 수 있을겁니다. 담당자의 마음을 편하게 해 주세요. 그런데 언제 스쿨드의 머리 모양이 저랬었는지 알고 싶군요.

채포하랏!

자리는 없지만 소개는 해 드리지요. 6주년된 IWO에서 신입회원을 모집하고 있습니다. 부산거주자로서 자신이 만화에 미쳐있다고 생각하시는 분, 적극적으로 활동하실 수 있는 분으로 자기소개서와 함께 전신 일러스트 2장, 자유 일러스트 1장과 함께 연락해주십시오.

유리! 파이팅

저번달에 뽑아 드렸더니 불평을. 그런데 자신의 그림을 다른 사람들에게 보여준 적이 있습니까? 분명 저번달 것은 뽑아줄 것이 별게 더 있었다면 안뽑아줄 수도 있었습니다. 전비평을 하라면 대충 A4용지 반장도는 해드릴 수 있습니다.

패러사이트 이브

쿠헛. 이번에 새로 나올 기대작인 패러사이트이브를 그려 보내셨군요. 그런데 1등을 달라구요? 일반적으로 널리 알려진 그림을? 위쪽으로 보시기 바랍니다. 요즘은 베껴서 보내는 그림이 많이 사라졌습니다. 참고 하시기 바랍니다.

똥폼잡는 마스

게, 미, 네, 상윤양 오랫만이군요. 그런데 저번에 보낸 그림이 어떤거였죠? 요즘 기억이 가물가물해서. 그리고 마스는 물감으로 칠하셨나 보죠? 손에 묻어나는것이 아마도 물감이 아닌가 싶어군요. 그리고 머리카락의 도 잘 표현하셨네요.

메이저 부문 신설

6월호 게임챔프 아트 갤러리에서는 '메이저' 부문을 신설합니다. 응모 방법은 제우미디어에서 발행하고 있는 인기 만화 단행본 「메이저」에 등장하는 캐릭터를 이용하여 자유롭게 멋진 그림을 그려 응모해 주시면 됩니다. 메이저 부문에는 특별하게 최신 PS, SS 소프트를 상품으로 제공하오니 많은 응모바랍니다.

98년 6월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 20일이 지나서 그림이 도착하거나 16절지의 크기를 초과해서 보내시는 분들은 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

너무 찍었나?

구성이 매우 독특하군요. 하지만 철권 2가 나왔을때 그렸으면 더욱 인상적이었을 텐데 아쉽군요. 그리고 맨처음 것에 카자마 진의 눈이 왜지…, 다음에도 많은 그림들을.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 20일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오.
(천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」담당자 앞

4월호 초음속 퀴즈 정답

이상범 / 서울시 강서구 화곡 6동 957-5호
손동현 / 서울시 강북구 우이동 124-39호
이상 2명에게는 챔프점수 1000점을 드립니다.

보너스 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS

소우카이기

G다라이어스

SS

슈퍼로봇 대전F 완결편

건 그리폰 Ⅱ

N64

봄버맨 히어로-마리안 왕녀를 구출하라-

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 4월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	4/2	메비우스링크 3D	이토츠 상사	5,800엔
PS	4/2	졸업Ⅱ ~웨딩 벨~	소학관 프로덕션	6,800엔
PS	4/2	장갑기병 보톰즈 우드·크멘펜	타카라	5,800엔
PS	4/2	트윈비 RPG	코나미	5,800엔
PS	4/2	NBA 라이브 98	일렉트로닉·아츠	5,800엔
PS	4/2	테스트 드라이브Ⅳ	일렉트로닉·아츠	5,800엔
PS	4/2	타이거 샤크	게임뱅크	3,800엔
PS	4/2	모탈 컴뱃 트릴로지	게임뱅크	3,800엔
PS	4/2	로보트론X	게임뱅크	3,800엔
PS	4/2	에니그마	코에이	6,800엔
PS	4/2	유노 DX	미디어 퀘스트	4,800엔
PS	4/2	격주 그랜드 레이싱	아틀라스	5,800엔
PS	4/2	수호전·천도 108성	코에이	7,800엔
PS	4/2	수라의 문	강담사	5,800엔
PS	4/2	투신전 카드퀘스트	타카라	5,800엔
PS	4/9	스치바이 어드벤처 두근두근♥ 나이트메어	자레코	6,800엔
PS	4/9	G다라이어스	타이토	5,800엔
PS	4/16	커맨드&퀀커 컴플리트	버진 인터랙티브	6,800엔
PS	4/16	신세기 에반게리온 -강철의 걸프렌드-	가이낙스	6,800엔
PS	4/16	봄버맨 워즈	허드슨	5,800엔
PS	4/16	브레이브 프로브	데이터 이스트	6,800엔
PS	4/16	사이드 포켓Ⅱ	데이터 이스트	5,800엔
PS	4/23	길트기어	아크시스템 웍스	5,800엔
PS	4/23	슬레이어즈 로얄	각천서점	5,800엔
PS	4/23	게임에서 청춘	키드	5,800엔
PS	4/23	가변주공 건바이크	SME	5,800엔
PS	4/29	월드 스타디움Ⅱ	남코	5,800엔
PS	4/중순	테일 콘체르토	반다이	5,800엔
PS	4/예정	브레이 스타디움Ⅱ	반프레스토	5,800엔
PS	4/예정	천사동맹	TGL	5,800엔
PS	4/예정	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5,800엔
PS	4/예정	소우카이기(쌍계의)	스퀘어	미 정
PS	4/예정	레이크마스터즈Ⅱ(가칭)	다즈	미 정
PS	4/예정	영웅전설1&2. 드래곤 슬레이어(가칭)	GMF	5,800엔
PS	4/예정	실황 그레이트 럭비 -월드컵으로의 길-(가칭)	다즈	5,800엔
PS	4/예정	배틀 라운드 USA	일본물산	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SS	4/2	세가 에이지스 -판타지스타 콜렉션-	세가	4,800엔
SS	4/2	드래곤 포스 Ⅱ	세가	5,800엔
SS	4/2	위닝 포스트 Ⅱ	코에이	6,800엔
SS	4/2	신장의 야망·장성록	코에이	5,800엔
SS	4/2	신장의 야망·전국군웅전	코에이	5,800엔
SS	4/2	S·Q -사운드 큐브-	유먼	4,800엔
SS	4/2	두근두근&뿌요뿌요 던전	컴파일	5,800엔
SS	4/2	조직 배틀을 만들자	테크노 소프트	5,800엔
SS	4/2	헤안 트라이얼 러브	팩·인·소프트	6,800엔
SS	4/4	사쿠라 대전2 ~그대여, 죽지말지어다~	세가	6,800엔
SS	4/9	기동전사 건담-기렌의 야망-	반다이	6,800엔
SS	4/9	테니스 아리나	UBI소프트	5,800엔
SS	4/9	에어 매니지먼트' 96 (새턴 콜렉션)	코에이	2,800엔
SS	4/9	삼국지Ⅳ(새턴 콜렉션)	코에이	3,800엔
SS	4/9	7개의 비관(새턴 콜렉션)	코에이	2,800엔
SS	4/16	봄버맨 워즈	허드슨	5,800엔
SS	4/16	뱀파이어 세이버	캡콤	5,800엔
SS	4/16	사바키	마이크로 캐빈	5,400엔
SS	4/16	영웅지원	마이크로 캐빈	6,800엔
SS	4/23	투어파티-졸업여행을 가자-	타카라	5,800엔
SS	4/23	슈퍼로봇 대전F 완결편	반프레스토	6,800엔
SS	4/23	게임에서 청춘	키드	5,800엔
SS	4/23	건 그리폰 Ⅱ	게임아츠	6,800엔
SS	4/29	슈퍼 템포	미디어퀘스트	5,800엔
SS	4/29	샤이닝포스Ⅲ 시나리오 2	세가	5,800엔
SS	4/30	환상수호전	코나미	3,980엔
SS	4/예정	졸업Ⅱ ~웨딩 벨~	소학관 프로덕션	6,800엔
SS	4/예정	프린세스 메이커-꿈꾸는 요정-	가이낙스	5,800엔
SS	4/예정	룸메이트 3 -코코의 바람이 빛나는 아침에-	데이텀 폴리스타	5,800엔
N64	4/30	봄버맨 히어로 ~마리안 왕녀를 구출하라~	허드슨	6,800엔
N64	4/예정	파이팅 컵	이미지니어	6,800엔
N64	4/예정	젤다의 전설-시간의 오카리나-	닌텐도	6,800엔
N64	4/예정	펜조와 카즈이의 대모험	닌텐도	6,800엔
N64	4/예정	닌타마 란타로우 챌린지 퍼즐64	컬처브레인	5,980엔

4월은 3대 미인의 유래없는 대전이 예상됩니다. PS양은 뭇 남정내들이 맹낼 정도로 아름다운 자태를 뽐내며 나옵니다. 취귀한 귀걸이인 보톰즈를 걸고, 섹시한 립스틱 G 다라이어스를 바르고, 십년되도 일년 된 듯한 옷 영웅전설 1&2을 입었군요. SS양 유명 메이커를 온 몸에 둘렀습니다. 한손에는 아름다운 꽃 사쿠라 대전을Ⅱ를 들고, 용 무늬가 멋진 드래곤 포스Ⅱ를 두르고, 어딜가나 빠지지 않는 슈퍼 로봇대전 F를 신었습니다. N64양은 남정내들의 오랜 숙원인 젤다의 전설64을 입었습니다. 섹시하군요. 4월 한 달은 세 미녀의 한치의 양보도 없는 각축전이 되겠군요.

'98년 5월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	5/14	카우보이 비밥	반다이	5,800엔
PS	5/21	다이나마이트 복싱	빅터 소프트	5,800엔
PS	5/21	우주전함 야마토	톡켈 인터내셔널	5,800엔
PS	5/21	Stolen Song	SC·EI	6,800엔
PS	5/28	프로그(PROG)	하즈브로 재팬	5,800엔
PS	5/28	은하영웅전설	덕간서점	5,800엔
PS	5/28	콜로니워즈	아트딩크	6,800엔
PS	5/28	루나 실버스타 스토리	각천서점	6,800엔
PS	5/예정	최강의 장기	이토츠상사	7,800엔
PS	5/예정	미라클 잠퍼즈	반다이	5,800엔
PS	5/예정	베이스 피쉬맨	시미	5,800엔
PS	5/예정	불의 요리사 쿠킹 파이터	일본 소프트웨어	5,800엔
PS	5/예정	이니셜D(가칭)	강담사	5,800엔
PS	5/예정	제속전사	테크노소레이유	5,800엔
PS	5/예정	다운벨 스노우	팩·인·소프트	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SS	5/7	델타렌서-Re·inforce-	이미디어	7,800엔
SS	5/7	델타렌서 -Re·inforce 스페셜 콜렉션-	이미디어	8,800엔
SS	5/14	바로크	스팅	6,800엔
SS	5/28	악마성 드라큘라X-월하의 야상곡-	코나미	3,800엔
SS	5/28	그랜디아-디지털뮤지엄-	게임 아츠	3,500엔
SS	5/28	왕 게임	소시어트代官山	6,300엔
SS	5/하순	전차로 GO!	일본 우렉스	5,800엔
SS	5/예정	GT24	자레코	5,800엔
SS	5/예정	엘프 사냥하는 사람들Ⅱ	알트론	미 정
SS	5/예정	솔바이스	알트론	미 정
SS	5/예정	무인도 이야기R -두사람의 사랑의 섬-	KSS	5,800엔
N64	5/29	슈퍼 스피드 레이스 64	타이토	6,800엔

5월은 할 일이 없는 한달이군요. PS선수는 '루나'라는 비밀병기를 내놓지만 SS선수가 이미 호랑이 담배 피우던 시절에 써먹던거라 별 효력이 없을 듯 합니다. N64선수는 무슨 생각으로 98년을 보낼런지 정말 대책이 안섭니다. 아무튼 5월은 SS의 한판승입니다.

'98년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS	6/4	에베루즈 스페셜	타카라	5,800엔
PS	6/11	포켓 파이터	캡콤	5,800엔
PS	6/25	3D격투 서클	아스키	5,800엔
PS	6/25	헤라클레스의 대모험	비피에스	5,800엔
PS	6/예정	트랜스 포트 타이쿤	이토츠 상사	5,800엔
PS	6/예정	리얼바웃 아랑전설 스페셜-도미네이티드 마인드-	SNK	미 정
PS	6/예정	베이스 피시맨	사미	5,800엔
PS	6/예정	실전 파치슬로 필승법 -사미레볼루션-	사미	5,800엔
PS	6/예정	남코 엔솔로지-Vol1-	남코	5,800엔
PS	6/예정	아상곡	팩·인·소프트	5,800엔
PS	6/예정	비밀결사Q	라이트 스탭	5,800엔
PS	6/예정	J리그 감독이 되어 세계를 제패하자!(가칭)	액세라	미 정
PS	6/예정	노수행봉	에스·비·에스	5,800엔
PS	6/예정	카메루 영웅학원	CSC메디아트	5,800엔
PS	6/예정	영웅전설 Ⅳ -주홍색 언덕-	GMF	5,800엔
PS	6/예정	스타 몬자	GMF	5,800엔
PS	6/예정	크라이시스 시티	타카라	5,800엔
PS	6/예정	쵸로Q마린Q포트	타카라	5,800엔
PS	6/예정	레이크 마스터즈 Ⅱ(가칭)	디즈	미 정
PS	6/예정	킹오브 파라 Ⅱ	T·E·N연구소	5,800엔
PS	6/예정	쉐도우 타워	프롬 소프트웨어	5,800엔
PS	6/예정	XI(사이)	SCEI	미 정
PS	6/예정	T부터 시작하는 이야기	자레코	5,800엔
SS	6/4	에베루즈·스페셜	타카라	5,800엔
SS	6/4	프로젝트X2	코코넛 재팬	미 정
SS	6/18	울트라맨 도감 Ⅲ	강담사	6,800엔
SS	6/18	린다큐브 완결편	아스키	6,800엔
SS	6/예정	이니셜D-공도최속외전-	강담사	5,800엔
SS	6/예정	리얼 사운드 Ⅱ	워프	5,800엔
SS	6/예정	랑그릿사 Ⅴ	메사이야	6,300엔
SS	6/예정	와일드컵 '98 프랑스 -로드 투원-	세가	5,800엔
N64	6/예정	달리는 나의 말	컬쳐 브레인	미 정
N64	6/예정	F-제로 X	닌텐도	6,800엔
N64	6/예정	포켓몬스타디움(64DD전용)	닌텐도	미 정

드디어 새댁 N64양이 득남했습니다. 이름은 F-제로X라고 하는군요. 하지만 옆집 PS아줌마와 SS아줌마도 튼튼아이들을 낳았는데, PS아줌마네 아이는 정상적으로 보이지 않습니다. 무식한 노수행봉과 애늙은이 영웅전설, 패륜아 쉐도우 타워입니다. SS아줌마는 그래도 PS보다 낫고 역시 지난달에 이어 이번달도 라인업을 평정할 PS아줌마네와 같은 린다큐브와 장님 리얼 사운드2, 효자 랑그릿사를 낳았군요. 새댁 N64양의 F-ZERO로는 주부9단 SS아줌마의 아이들을 이길 수 없을 것 같습니다. 막판 힘이 강한 SS아줌마. 역시 주부9단입니다.

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	가격
PS	실황 아메리카 베이스 볼	코나미	5,800엔
PS	엘로 잘리	에닉스	미 정
PS	시뮬레이션RPG서클	아스키	5,800엔
PS	우주기동 VANARK	아스믹	미 정
PS	알프레이드 기어	아스믹	미 정
PS	드래곤퀘스트 Ⅶ	에닉스	미 정
PS	데뷰21	NEC인터채널	미 정
PS	던전 & 드래곤즈 콜렉션	캡콤	5,800엔
PS	비룡의 권 콜렉션(가칭)	컬쳐 브레인	미 정
PS	콘트라 리가시 오브 워	코나미	5,800엔
PS	두근두근 메모리얼 Ⅱ(가칭)	코나미	미 정
PS	철도왕-파워러 캡슐 몬스터-	코나미	미 정
PS	돌핀드림	코나미	미 정
PS	환상수호전 Ⅱ	코나미	미 정
PS	신체험 3D 액션(가칭)	코나미	미 정
PS	브리딩 스터드 Ⅱ(가칭)	코나미	미 정
PS	보톰 오브 더 나인스	코나미	미 정
PS	익스케이프	SME	미 정
PS	볼트 온 이스트리아	허드슨	미 정
PS	드라이버	게임 뱅크	3,800엔
PS	NHL오픈아이스(가칭)	게임 뱅크	3,800엔
PS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	5,800엔
PS	그랜드 셉트 오토	BMG빅터	미 정
PS	화성이야기	아스키	미 정
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
PS	메탈 트레드	반다이 비주얼	5,800엔
PS	플레스테본바면(가칭)	허드슨	미 정
PS	드래곤 하트	어클레임 재팬	5,800엔
PS	슈퍼 모터 크로스 챔피언 십	어클레임 재팬	5,800엔
PS	매직 더 게더링	어클레임 재팬	5,800엔
PS	프로젝트 카오스	사이버테크	미 정
PS	와일드 매치 골프	줌X	5,800엔
PS	기갑병 G-1	강담사	미 정
PS	중장기병 발켄 Ⅱ	메사이아	미 정
PS	킬링타임	어클레임 재팬	5,800엔
PS	마도도시 엘피스	반프레스토	미 정
PS	볼트오브.이스트리어	허드슨	미 정
PS	AZITO Ⅱ	반프레스토	5,800엔
PS	멜크리우스 프리티	NEC인터채널	미정
PS	파라파II	SCEI	미정
PS	레이맨II	UBI소프트	미정
PS	리틀즈 마법학원 초등	아스키	미정
PS	L.S.D	아스믹	미정
PS	숲의 왕국(가칭)	아스믹	미정
PS	이이나	이미지니어	미정
PS	버철리모콘-헤리파트 I -	3D	5,800엔
PS	하이퍼투어	3D	5,800엔
PS	클로장의 프리크라 대작전	토미	5,800엔
PS	남코 엔솔로지 I	남코	5,800엔
PS	리얼 로봇 전선	반프레스토	6,800엔
PS	스노크인	동북신사	4,800엔
PS	피라미드의 수수께끼	레이	미정
PS	로번 로이드의 모험	가스트	5,800엔
PS	트랩건너	아틀라스	미정
SS	라이덴 파이터즈	일렉트로닉·아츠	5,800엔
SS	드래곤 나이트	엘프	미 정
SS	다비스타리온	아스키	미 정
SS	NHL브레이크 어웨이	어클레임 재팬	미 정
SS	콘트라.리거시 오브 워	코나미	미 정
SS	SNK편 콜렉션	SNK	미 정
SS	아랑전설편(가칭)		
SS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	5,800엔
SS	시뮬레이션 RPG서클	아스키	5,800엔
SS	환상의 물고기	소프트 오피스	미정
SS	X2	캡콤	5,800엔
SS	TFX	이미지니어	미 정
SS	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
SS	마도이야기	컴파일	5,800엔
SS	MVP베이스 볼 96	데이터 이스트	미 정
SS	마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
SS	올스타 베이스 볼	어클레임 재팬	미 정
SS	킬링타임	어클레임 재팬	미 정
SS	드래곤 하트	어클레임 재팬	5,800엔
SS	슈퍼 모터 크로스 챔피언 쉽	어클레임 재팬	5,800엔
SS	매직 더 게더링	어클레임 재팬	5,800엔
SS	버철 파이터 Ⅲ	세가	미 정
SS	소닉 더 파이터즈(가칭)	세가	미 정
SS	드래곤 나이트 Ⅳ	NEC	미 정
SS	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
SS	3D슈팅 액션 코브라 더 사이코건	타카라	5,800엔
SS	하드 오브 다크니스	세가	미 정
SS	레이맨 Ⅱ	UBI소프트	미 정
SS	월드 사커 RPG	에닉스	미 정
SS	판타지 어스	세가	미 정
SS	마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	미 정
SS	스타트렉 오딧세이 Ⅰ -블루 에볼류션-	레이포스	미 정
SS	스타트렉 오딧세이 Ⅱ -미룡 전쟁-	레이포스	미 정
SS	스타트렉 오딧세이 Ⅲ -미레니엄 성전-	레이포스	미 정
SS	모터 크로스	코코넛재팬	미 정
SS	데들리 스카이	코코넛재팬	미 정
SS	탱크(가칭)	BMG 빅터	미 정
SS	스파이더(가칭)	BMG 빅터	미 정
SS	매스 디스트럭션	BMG 재팬	미 정
SS	스치파이 Ⅱ	자레코	미 정
SS	둠(DOOM)	소프트 뱅크	미 정
SS	우주의 랑데뷰	소프트 뱅크	미 정
SS	슈퍼301 S.Q.(가칭)	일본물산	미 정
SS	워즈	쇼웨이시스템	6,800엔
SS	모니카의 성	파이오니어LDC	6,800엔
SS	프리즘 코트	FPS	미정
SS	바이오하자드 2	캡콤	미정
SS	피라미드의 수수께끼	레이	미정
SS	새턴 봄버맨	허드슨	미정
SS	US드래그 챔프	일본물산	미정
SS	솔디바이드	아틀라스	미정
N64	바이오 테트리스(가칭)	엠텍스	7,800엔
N64	악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	미 정
N64	케버리 배틀3000	일본시스템 서플라이	9,800엔
N64	미션 임파서블	팩·인·소프트	미 정
N64	초시공요새 마크로스	토미	미 정
N64	어나더 디펜션(가칭)		
N64	리즌	이미지니어	미 정
N64	3D 격투	이미지니어	미 정
N64	크리에이터(가칭)	닌텐도	미 정
N64	클라이머(가칭)	닌텐도	9,800엔
N64	토닉트러블(가칭)	UBI소프트	미 정
N64	실황 J리그 퍼펙트	코나미	미 정
N64	스트라이커 II(가칭)		
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	미 정
N64	골프(가칭)	닌텐도	9,800엔
N64	보디하베스터(가칭)	닌텐도	9,800엔
N64	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
N64	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64	바기부기(가칭)	닌텐도	9,800엔
N64	요시 아일랜드 64	닌텐도	9,800엔
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64	실황 골프 토너먼트'97	코나미	미 정
N64	에어로 게이지	아스키	미 정
N64	마리오 페인트64(64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	울트라 동키콩(64DD 전용)(가칭)	닌텐도	미 정
N64	마더 Ⅲ(64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	슈퍼마리오 RPG Ⅱ(64DD전용)(가칭)	닌텐도	미 정

보인다! 보여!!

챔프점수 중간 결산

97년 12월호부터 집계되어 오던 챔프점수. 드디어 다음 호면 당첨자들의 이름이 대거 공개될 것입니다. 하지만 승부는 이미 난 듯! 아래 97년 12월호부터 98년 4월호까지 집계된 챔프점수 당첨자 중 1,500점 이상의 상위권 독자들을 공개하니 여기에 이번 호의 점수까지 더하면 자신의 최종 점수를 알 수 있을 것입니다. 물론 자신의 경쟁자들의 점수도... 그럼 상품이 보인다!!

참고로 만약 점수의 집계가 잘못 되었다고 생각되시는 분은 게임챔프 (02-3142-6845) 구언정에게 전화하여 자신의 점수를 정확히 찾아 갈 수 있도록 변경 신청하시기 바랍니다. 그럼 아래의 점수를 확인해 보세요!!

이브의 손길에는 당신도 예외일 수 없다

패러사이트 이브

[p a r a s i t e e v e]

우리에게는 조금 생소한 미토콘드리아라는 물질의 반란을 그려낸 스퀘어의 또하나의 역작 「패러사이트 이브」.이 게임은 이미 발표되기 앞서서 수없이 많은 찬사를 받은 작품이다. 실제로 게임상에 나오는 CG는 이제까지 나온 플스 게임 중 최고라고 할 수 있을 정도로 막대한 양과 화려한 연출을 자랑하기 때문에 플레이어의 눈을 한시도 떼어놓지 못하게 할 것이다.

제작사 : 스퀘어
장 르 : 시네마틱 RPG
발매일 : 발매중
발매가 : 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

게임에 들어가기 앞서

미토콘드리아, 그것은 무엇인가???

이 게임의 원작에서 테마가 된 미토콘드리아(Mitochrondria). 거의 모든 사람이 중고등학교 시절에 이 단어를 과학이나 생물 시간에 들어 본 적이 있을 것이다. 하지만 이 미토콘드리아가 무엇이고 그것이 어떤 효과를 내는 지에 대해서는 제대로 아는 사람이 별로 없으리라고 본다.

미토콘드리아는 1970년대에 들어서야 겨우 그 구조와 기능에 관해서 밝혀졌지만 그것이 어떻게 발생했으며 그 존재에 관해서는 아직도 의문에 싸인 것이 많아서 현재도 연구가 활발히 진행되고 있다. 미토콘드리아의 명칭은 그리스어의 「실」을 나타내는 "mitos"와 「입(粒)」을 나타내는 "khondros"에서 따온 명칭이다. 그 이름이 나타내는 것처럼 캡슐 약과 같은 형태로 널리 알려져 있지만 실제로는 구형, 계란형, 개체가 집합된 기묘한 형태이다. 크기는 직경0.5㎛, 길이는 1㎛(마이크로메타=1m의 백만분의 일) 정도로 박테리아이외의 생물(핵 생물)의 세포 내에 공통으로 존재하고 있다.

미토콘드리아의 모습

생물과 공생하는 생물???

미토콘드리아가 발견된 이래로 이것의 발생과 진화에 대한 학설이 분분했지만 1968년 루딘이라고 하는 생물학자가 미토콘드리아와 세균의 유사성을 지적한 것으로 인해서 미토콘드리아란 것이 생물과 공생하고 있는 세균 같은 것이 아닌가라는 학설이 떠돌게 되었다. 이것은 현재에 유력시되고 있는 학설인 세균이 독립성을 잃은 세포 소기관이라고 하는 「공생세균기원설」의 모태가 되었다. 이것을 전후로 매그리스라고 하는 여자 과학자가 미토콘드리아의 연구를 계속하여 미토콘드리아의 발생에 대한 것이 해명되었다.

이 연구에 따르면 가장 초기의 유기생명체의 출현은 약 38억년전으로 그때는 대기중의 산소함유량이 아직 충분하지 않았기 때문에 산소를 싫어하는 혐기적 존재가 있다고 추정된다. 그리고 약 12억년 정도 이전에 대기중의 산소농도가 증가하여 산소를 좋아하는 호기적인 생물이 발생하였다. 그 후 이 호기적 생물은 혐기적 생물을 끌어들이거나 침입하여 미토콘드리아(식물에서는 엽록체)라는 것이 만들어졌다고 한다. 이것은 핵 생물의 세포내 핵과 미토콘드리아가 변이된 기원의 RNA를 가지고 있다는 것이 설명된다. 즉, 미토콘드리아는 공생하고 있는 숙주와는 다르게 DNA와 유전정보의 복사에 필요한 모든 것을 가져서 완전한 유전시스템을 가지고 있는 것이다.

미토콘드리아의 구조

등장 캐릭터 소개

아야 브레어

이 게임의 주인공으로
어린 시절, 사고로 어머니와 누나를 잃고 그 사건의 뒤를 캐기 위해 경찰이 되었다. 반 년전에 뉴욕 시경에 배치된 신참형사

마에다 쿠니히코

이번에 발생한 사건을 보고 일본에서 건너온 학자. 몇 년전에 일본에서 발생한 도시아키 사건 이후 미토콘드리아의 연구에 몰두한다.

벤 돌리스

다니엘이 홀로 키우고 있는 외동 아들로 신세대 아이처럼 부모의 이혼에 대해서 그다지 신경쓰지 않는 것처럼 보이지만 마음속으로는 가족이 다시 모여 살기를 바라고 있다.

다니엘 "보"돌리스

경찰 생활을 20년간이나 한 베테랑형사로 언제나 현장을 발로 뛰어다닌다. 급하고 다혈질적인 성격의 소유자로 몇 년전에 아내 로렌과 이혼하고 아들 벤을 홀로 키우고 있다.

더글라스 베이커

강력 범죄부 부장으로 출세를 위해서 우정을 저버리는 바람에 동기인 다니엘과는 마음의 벽이 있다. 항상 기분 나쁜 얼굴을 하고 있지만, 사실은 부드럽고 정의감 넘치는 사람이다.

한스 크램프

미토콘드리아 박사 학위를 가진 수수께끼의 인물. 현재는 박물관에 파묻혀서 연구만 하고 있다. 사람들과 만나는 것을 꺼리는 성격의 소유자로 이번 사건에서 중요 열쇠를 쥐고 있는 인물이다.

메릿사 피어스

어린 시절부터 병에 시달려서 그런지 내성적인 성격을 지닌 여자. 크리스마스 이브에 오페라의 주연 여배우로 공연을 하던 도중, 이상한 형태로 변화하게 된다. 이 게임의 중요 인물.

기본 시스템 설명

조작방법

방향키	이동
△버튼	메뉴를 연다
○버튼	대화, 조사, 커맨드 결정
□버튼	커맨드를 넣지 않는다(배틀 화면)
×버튼	커맨드 취소, 대쉬
START버튼	일시정지

메뉴설명

アイテムを使用する
Aya
LEVEL 18 ①
NEXT LEVEL 458
②
EQUIPMENT ③
クラブ改2
Crアーマー改
BONUS POINT ④ 0
OFFENSE 18
DEFENSE 18 ⑤
PENERGY 18
STATUS RECOVER 18
ACTIVE TIME 16 ⑥
ITEM CAPACITY 19
210/210

① 이름, 레벨, 다음레벨
② 커맨드 아이콘

아이템 사용

패러사이트 에너지(PE) 사용

무기 장비

방어구 장비

시스템 변경

아이템 정렬

무기, 방어구의 튠업

보너스 포인트

③ 장비품

ATTACK: 무기의 공격력
RANGE: 무기의 명중거리
BULLETS: 한 번에 장비할 수 있는 탄환의 수
DEFENSE: 방어구의 방어력
P. ENERGY: PE공격에 대한 방어력
CRITICAL: 결정적인 공격의 회피율

④ 보너스 포인트

⑤ 스테이터스

OFFENSE: 공격력. 이 수치가 높을수록 적에게 입히는 대미지가 증가한다
DEFENSE: 방어력. 이 수치가 높을수록 적에게 받는 대미지가 줄어든다
P.ENERGY: 이 수치가 높을수록 PE의 효과가 높아진다
STATUS RECOVER: 이 수치가 높을수록 스테이터스 이상에서 회복되는 시간이 짧아진다

⑥ AT, 아이템 소지량

ACTIVE TIME: 이 수치가 높을수록 자신의 공격 턴이 빨리 돌아온다
ITEM CAPACITY: 이 수치만큼 아이템을 지닐 수 있다.

무기와 방어구의 튠업이란?

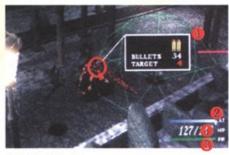
게임도중에 나오는 공구(ツール)를 사용하면 튠업이 가능하게 된다. 그 방법은 먼저 튠업을 할 무기를 선택한 다음, 튠업시킬 무기를 선택하면 화면에 나타나는 수치만큼 효과가 증가하게 된다. 이때, 보통 공구를 사용하면 튠업을 하는 무기는 없어진다는 것을 유의하자. 또한 웨인에게 트레커를 줬을 때 해주는 개조는 슬롯을 증가시킨다. 이 슬롯을 증가시키면 튠업 시 추가효과까지 튠업되게 되니 이 점을 잘 활용하자.

보너스 포인트는?

전투에서 경험치를 얻어서 가지게 되는 보너스 포인트는 100단위로 AT포인트나 아이템의 소지량, 그리고 무기와 방어구의 능력을 증가시킬 수 있다.

패러사이트 에너지(PE)

이름	효과
힐(ヒール)	HP 60회복
힐Hi(ヒールHi)	HP 90회복
힐Ex(ヒールEx)	HP 280회복
디톡스(ディトクス)	독 치료
메딕(メディック)	모든 스테이터스 이상을 회복
제네힐(ジェネヒール)	남은 PE의 수치만큼 HP를 회복
프리레이즈(プリレイズ)	HP가 0이 되어도 살아난다
풀리커버(フルリカバー)	HP, 스테이터스 이상을 완전히 회복
에너지샷(エナジーショッド)	아야의 에너지를 탄으로 발사
리버레트(リバレート)	미토콘드리아의 제어를 해방하여 공격
스캔(スキャン)	적의 약점이나 HP를 알아낸다
슬로우(スロウ)	적의 속도를 느리게 한다
컨퓨즈(コンヒューズ)	적을 혼란시킨다
헤이스트(ヘイスト)	아야의 속도를 증가시킨다
배리어(バリア)	아야의 몸에 배리어를 형성시킨다

전투개요

1. 명중 레이더
아야의 공격이 명중하기 쉬운 범위를 표시하는 레이더이다. 이 안에 적을 두고 공격하는 것이 효율적이다.

2. 액티브 타임(AT)
플레이어가 커맨드 입력을 할 때까지 시간을 표시하는 막대.

3. 패러사이트 에너지(PE)
적에게 특수 공격을 할 때 소비치를 표시하는 막대.

4. HP: 아야의 에너지

이 게임의 전투는 대전형식이 가미된 형태로 자신의 턴이 돌아오기 전에는 적의 공격을 피해 다니다가 자신의 공격 턴이 돌아오면 적 근처로 가서 공격하는 식의 전술이 필요하다. 또한 적은 거의 일정한 장소에서 나타나므로 적이 나오는 길목을 잘 알아둘 필요가 있을 것이다. 아야의 특수능력 PE는 자동적으로 조금씩 회복되니 수치에 너무 구애받지 말자.

무기, 방어구 & 아이템

무기의 추가 효과

아이콘	효과
	공격시 아이템을 훔친다. 공격력 반감
	한 번 공격시 발사할 수 있는 탄환의 수
	모든 적에게 탄환 수만큼 공격한다
	공격목표의 주변까지 공격
	적에게 즉사 효과를 건다
	적에게 최면 효과를 건다
	적에게 고열 효과를 건다
	적에게 냉동 효과를 건다
	적에게 공격을 받았을 때 반격한다
	전투시 선제 공격을 한다

방어구

프로텍터
날렵한 형태의 방어구로 적의 PE 공격을 방어해준다.

아머
강력한 방어력을 지닌 방어구.

자켓
게임 초기에 아야가 입고 있는 옷으로 방어력은 없는 듯하다.

슈츠
전신을 방어할 수 있는 방어구로 행동하기에도 편리하게 설계되었다.

베스트
경찰의 필수 방어구로 총탄으로부터 몸을 보호해준다.

방어구의 추가 효과

아이콘	효과
	적의 독 공격 회피율 증가
	적의 혼란 공격 회피율 증가
	적의 암흑 공격 회피율 증가
	적의 경직 공격 회피율 증가
STEAL	아이템을 뺏기는 확률이 낮아진다
AUTO	아야가 위험에 처했을 때 자동적으로 HP가 회복된다
ANTI	스테이터스 이상에 빠지면 자동적으로 치유 행동을 한다
	아이템의 소지량을 숫자만큼 늘린다
HP MAX	최대 HP가 증가한다
PE	PE 소비량이 감소한다

아이템

치료약

아이템	효과
독치료약(毒治療藥)	독 상태를 방지, 치료한다
암흑치료약(暗黑治療藥)	암흑 상태를 방지, 치료한다
혼란치료약(混亂治療藥)	혼란 상태를 방지, 치료한다
이동제한치료약(移動制限治療藥)	경직 상태를 방지, 치료한다
만능약(万能藥)	모든 스테이터스 이상을 방지, 치료한다
소생약(蘇生藥)	HP가 0이 되어도 자동적으로 소생한다

회복제

아이템	효과
회복제1(回復劑1)	HP를 45 회복한다
회복제2(回復劑2)	HP를 90 회복한다
회복제3(回復劑3)	HP를 180 회복한다
회복제4(回復劑4)	HP를 400 회복한다

탄환

탄환 박스

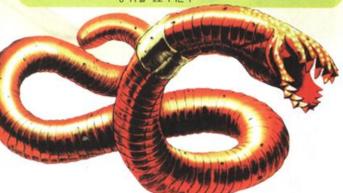
로켓탄

로켓탄 박스

기타 아이템

아이템	효과
공격력+(攻擊力+)	무기의 공격력을 수치만큼 증가시킨다
명중거리+(命中距離+)	무기의 명중거리를 수치만큼 증가시킨다
장탄 수+(裝彈數+)	무기의 장탄 수를 수치만큼 증가시킨다
방어력+(防御力+)	방어구의 방어력을 수치만큼 증가시킨다
PE 방어+(PE防御+)	방어구의 PE 방어력을 수치만큼 증가시킨다
CR 회피+(CR回避+)	방어구의 CR 회피력을 수치만큼 증가시킨다
공구(ツール)	무기나 방어구를 튠업시키는데 이용
만능공구(万能ツール)	무기나 방어구를 튠업시킨다(무기나 방어구가 사라지지 않는다)
트레카(トレカ)	수집가들에게 인기 있는 카드. 웨인에게 가져다주면 무기나 방어구를 개조시켜준다

첫 번째 날, 프롤로그

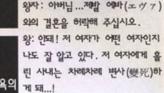
맨하탄 섬의 지도

아야는 남자친구(?)와 함께 오페라를 구경하기 위해 카네기홀로 들어간다. 하지만 앞으로 벌어질 일을 아야는 아직 알지 못하는데…

뉴욕의 밤

크리스마스 이브

사람들로 북적이는 카네기홀

왕자: 아버님…제발 에바(エヴァ)와의 결혼을 허락해 주십시오.

왕: 안돼! 저 여자가 어떤 여자인지 나도 잘 알고 있다. 저 여자에게 홀린 사내는 차례차례 변사(變死)하게 돼…!

왕자: 아닙니다! 그 누구보다도, 그들이 죽어서 슬퍼하는 것은 그녀입니다!

왕: 저 여자는 마녀야! 호위병! 저 마녀를 끌고 가라! 여자를 화형에 처한다!

왕자: 아버님…! 에바를 죽이시려면…이 몸도 죽여주십시오…!

에바: 에드워드(エドワード)…

아야: !!

남자: 이, 이, 이건…여, 연출치고는 너, 너무한데…

아야: 됐으니까, 빨리 도망쳐!

갑자기 일어난 사람들의 발화 사건. 아야는 여배우가 이 사건을 벌인 것 같다는 느낌이 들어서 무대위로 올라간다.

카네기홀

남자: 왜 그런 얼굴이야? 이 오페라를 보고 싶다고 한 건 너잖아.

성명: 아야 브레어(Aya Brea)
연령: 25세
직업: 뉴욕시경·형사
(ニューヨーク市警·刑事)

아야: …그래. 크리스마스 이브니까 즐거워해야지.

남자: 크리스마스 이브를 너와 같이 보낸다니 꿈인 것 같아. 좌석도 관계자 초대석으로 잡아달라고 아버지에게 부탁해 두었어. 그럼, 멋진 밤의 시작. 들어가실까요, 아가씨.

오늘은 크리스마스 이브. 주인공

아야: 뉴욕 시경이다! 도대체, 무슨 짓을 한 거냐!?

열창하는 메릿사

그녀의 눈이 아야를!

사람들이 차례차례로 발화하기 시작한다

순식간에 아수라장이 되는 카네기홀

그녀는 어떤 존재일까?

여배우: 후…역시, 너만은 발화하지 않는 것 같군…

아야: 어…?

여배우: 그래, 너도 각성하기 시작하고 있을 터…

아야: 무, 무슨 말을 하고 있는 거야!?

여배우: 너의 세포 속으로부터 들리고 있을 것이다…눈을 뜨라고 외치는 소리가…

아야 앞에서 알 수 없는 소리만 하는 여배우. 아야는 그녀와 전투를 하게 된다.

BOSS

여배우

여배우의 공격은 돌아다니면서 피하면 전혀 타격을 받지 않는다. 전투 중에는 한 번 대화가 온다.

공격은 아주 단순하다

(전투 중)

여배우: 후…

아야: 모, 몸이 뜨거워…!

여배우: 역시…맞군…

아야: 이건…도대체?

(전투 후)

여배우: 공오(共鳴)하고 있는 것이다. 너의 몸이…나와…

아야: 공오…?

여배우: 후…그 힘을 쓰는 정도…너는 나에게 다가오는 것이다…나와 같은…그 힘을…

아야: 같은 힘…? 당신은…도대체…

여배우: 이브(Eve)…

아야: 이브…?

이브: 넌 잘 알고 있을 것이다…나를…

아야: 어…?

아야의 눈에 이상한 곳이…

아야: (뭐, 뭐야…!? 여기는…)

아야: 바, 방금 보인 건…?

이브: 훗…

아야: 기, 기다려!

아야는 이브를 따라서 극장 뒤편으로 가고 그곳에는 이브가 사라진 구멍이 있다. 이때 밖에서는 사이렌 소리가 들린다. 우선은 이브를 따라가지 말고 밖으로 나가자.

이브가 이곳으로 사라졌다

카네기홀 밖으로 나오면 경찰들과 구급요원들이 있다. 여기서 맨 오른쪽에 있는 경관이 탄환을 주는데, 계속

패러사이트 이브

이 경찰이 탄환을 준다

말을 걸면 30개까지 받아낼 수 있다. 이제 이브가 사라진 구멍으로 다시 가서 이브를 쫓자. 구멍을 통해 밑으로 내려가면 한 여자아이가 있다.

이 아이는 누구일까?

아야: 너 혼자니? 여기는 위험하단다, 빨리...

아야: (저 아이...! 설마...)

아야의 앞에 나타난 이상한 아이. 아야는 아이를 쫓아서 안으로 들어간다. 아야가 들어간 곳은 배우들의 백스테이지. 처음에 보이는 문은 아직 들어갈 수 없으니 안쪽으로 들어가자. 갑자기 쥐 한 마리가 NMC로 변이되는 모습이 무비로 나오고 그 쥐와 전투를 벌이게 된다.

이보다 더 징그러울 순 없다

쥐를 물리치면 좌우에 있는 배우 대기실에 들어가 보자. 왼쪽 방에서 죽어가는 사람과 대화를 하면 이브가 메릿사(メリッサ)라는 여배우라는 것을 알게 된다. 오른쪽 방에는 광대(?) 배우가 한 명 있는데 이 자도 곧 죽게 된다.

배우 대기실을 나와서 더 안쪽으로 들어가자. 정면에 보이는 문은 아직 열 수 없으니 가장 위에 있는 왼쪽 방으로 들어간다. 방에는 시체가 한 구가 있는데 이 시체를 조사하면 열쇠(がくやの鍵)를 얻을 수 있다. 책상 위에는 세이브를 할 수 있는 전화기가 있으니 반드시 세이브를 해두도록 하자. 옷장을 살펴보면 앵무새가 한 마리 나타나는데 신경 쓰지 않아도 된다.

방에서 열쇠를 얻으면 바로 아래에 있는 방으로 들어가자. 그 방은 주연 여배우의 방으로 바로 메릿사의 방이다. 방 안쪽에 화장대가 하나 있는데

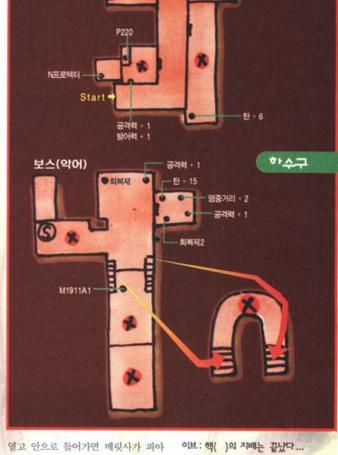
그녀의 이름은 메릿사

이 화장대 위에는 메릿사의 일기가 있다. 이 일기를 조사하자.

세이브는 필수

아야: (약...? 대체, 무슨...어...? 일기 사이에 열쇠가...)

메릿사의 일기

일기 안에 담겨진 내용은 실로 충격적인 내용이었다. 아야는 일기장 사이에서 열쇠(けいこばの鍵)를 발견한다. 이제 방을 나와 정면에 있는 문으로 들어가자. 그 문에 들어가기 전에 아직 까지 들어가지 못한 방이 있으면 들어가서 탄환을 얻도록 하자. 문을 열고 안으로 들어가면 메릿사가 피아노를 치고 있다.

메릿사: 난...메릿사...난...이브(Eve)... 아, 뜨거워...!

이브로 변화하는 메릿사

이브: 핵( )의 지배는 끝났다...

아야: !?

이브: 다시...미토콘드리아(ミトコンドリア)가 해방되는 날이 드디어 온 것이다.

(전투 후)

이브: 너에게는 아직 시간이 필요한 것 같다...

이브: 우리들의...미토콘드리아의 해방까지...

아야: 미토...콘드리아?

아야: (또...? 저 아이, 방금 전의...? 아니...저건...)

이 스위치를 누르자

에 등장했던 여자아이가 다시 나오고 아이를 따라가면 창살로 막힌 곳이 나온다. 이곳을 잘 보면 오른쪽에 장치가 하나 있을 것이다. 이 장치의 스위치를 누르면 창살이 열린다. 이곳의 비상전화로 세이브를 할 수 있다. 창살을 열고 안으로 들어가면 이브가 기다리고 있다.

아야 : 이브…!

아야 : 기다려!

아야 : (모, 몸이…뜨거워…!)

이브 : 혼자만으로…나를 저지하려는 거냐…?

하긴, 수를 늘리려고 해도 불에 탈 뿐…

이브 : 너 이외에는…

이브 BOSS

이전에 싸운 이브(여배우)보다는 힘들기는 하지만 간단하게 물리칠 수 있다.

역상화되는 이브

아야 : (의사…?)

아야 : (미토콘드리아의…해방…?)

또다시 그 장면에

이브라는 생명체, 그리고 미토콘드리아… 이야기는 계속 미궁 속으로 빠지고 있다. 아야는 피아노 옆에 생긴 구멍을 통해서 하수도로 들어간다.

하수도

하수도 안쪽으로 들어가면 아까 전

다시 복원된다

갑자기 변이된 악어가!!!

메릿사의 일기

11월 3일 월요일
크리스마스 공연의 상영 목록이 결정되었다. 내가 쭉 하고 싶어했던 것이다. 주연은 12월 25일에 센트럴 파크(セントラルパク)의 야외극장에서 솔로 콘서트도 있다고 한다. 약을 먹어가며 여기까지 열심히 했다. 어떻게든 주연을 하고 싶다.
악마에게 영혼을 팔아서라도…

11월 17일 월요일
임의 캐스팅이 발표되었다. 주연은 나와 수잔(スザンヌ)의 공동 캐스트. 정말 나 혼자 주연을 하고 싶지만 그녀의 연기가 뛰어나다는 건 누구나 다 아는 사실이기 때문에…

11월 21일 금요일
연습이 지나쳐서 그런가… 예전보다 몸이 자주 뜨거워진다. 약을 먹지 않으면…

12월 6일 토요일
결국 연습장에서 쓰러졌다. 항상 그렇듯이 몸이 뜨거워진 후 의식을 잃었다.
이번이 마지막이 되어도 좋다. 이 역만은 꼭 끝까지 해내고 싶다.

12월 16일 수요일
또 의식을 잃었다… 연습 도중에 남들이 의사에게 가보라고, 집에서 쉬라고 말했다.
이대로는 수잔에게 배역이 넘어가게 된다….정말 잠이 오지 않지만,
빨리 잘 되고 싶다. 약을 많이 먹고 자자…

12월 11일 목요일
수잔이 자기 방의 화재로 큰 화상을 입은 것 같다. 내가 배역을 독점하고 싶다는 생각 때문에…? 하나님. 용서해주세요…

12월 17일 수요일
주연은 나의 단독 캐스트로 결정됐다. 약을 좀더 먹어서 수잔의 몫까지 열심히.

12월 23일 화요일
드디어 첫 공연의 막이 올랐다. 어쨌든 무사히 끝낼 수 있었다. 내일은 크리스마스 이브. 관객들도 가장 많이 오게 된다. 내일 모레에는 센트럴 파크에서의 솔로콘서트도 기다리고 있다. 하지만 몸의 상태는 아주 좋지 않다… 부지런히 여기까지 왔으니 힘을 내야 돼… 약을 좀더 먹지 않으면…

악어 BOSS

악어의 타겟은 모두 2개이다 우선은 꼬리를 먼저 없애야 한다. 꼬리를 없애고 나면 다시 한 번 전투를 벌이는데 이때는 멀리 떨어져서 악어의 공격을 피하고 있다가 아야의 공격이 가능하게 되면 접근해서 공격하자.

우선 꼬리를 공격하자

아야 : 왜…

이브 : 머지않아, 알게 돼…

이브 : 너는 알지 못한다 하더라도…미토콘드리아는 이해하고 있어…쭉…예전부터…

이브 : 너에게 시간을 주지…생각할 시간과…진화할 시간을…

이브 : 그리고…너는 각성하게 되는 것이다…

(전투 후)

아야 : (…내가…각성한다…?)

복잡한 심정의 아야

아야는 악어를 물리치고 카네기홀을 나온다.

다니엘의 등장

리포터 : 크리스마스 이브의 오페라 극장은 보시는 바와 같이 아수라장이 되었습니다!

리포터: 아, 당신이군요!? 발화하지 않은 경찰. 잠시 이야기를 듣고 싶습니다만....
아야: ...
리포터: 사람의 몸이 자연적으로 발화했다는 사건은 경이로운 일인데....
아야: 그만...
리포터: 이건 크리스마스 이브에 일어난 놀랄 만한 사건입니다! 저는 시청자를 대표하여 당신을 인터뷰해서...
리포터: 뭐, 뭐야! 거, 경찰 앞이야!
남자: 공교롭게도, 나도 경찰이야.
아야: 다니엘(ダニエル)...
다니엘: 늦어서 미안, 아야.

(경찰차 안)

경찰서로 향하는 두 사람

다니엘: 아야, 괜찮아?
아야: 어...그런데 그는...
다니엘: 먼저 도착한 경찰에게 물어 봤는데, 헐레벌떡 도망간 것 같아. 모처럼의 데이트가 엉망이 됐군.
아야: 그렇지도 않아요. 아주 끈질기게 들러붙어서 오페라에 동행해 준 것뿐.
다니엘: 호오, 너와 오페라...거 정말 이상한데. 어떤 바람이 분 거지?
아야: 뉴욕 타임즈에서 광고를 보고....
조금, 신경이 쓰여서...
다니엘: 설마, 이 사건의 냄새를 맡은 거야? 하하, 너도 조금은 경찰로서의 감이 몸에 붙었는가 보군?
아야: (감...?)
아야: ...다니엘은 아들과 같이 지내지 않아도 돼요? 크리스마스 이브잖아요.
다니엘: ...녀석도 경찰의 아들이야. 그 정도는 헤아려 주겠지. 근데, 현장에 있던 녀석들에게서 여러 가지 얘기를 들었는데, 이 사건...
아야: (...미토...콘드리아...? 공오(共鳴)...? 그 아이는...나...?)
다니엘: 피곤해? 뭐, 무리도 아니지....
신출내기로선 큰 사건이었으니.

모든 것은... 이 사건으로부터 시작되었다. 그 악몽 같은 6일간. 사람들은 머지않아 이 사건을 잊고, 다시 평화로운 생활로 돌아갈 것이다. 하지만 나에게는 잊을 수 없는 것이었다. 공포만이 아닌, 어딘가...그리움과 같은 느낌을 준 6일간이었다...

아야의 독백

두 번째 날, 융합(融合)

개조허가증을 받는다

경찰서

다니엘: 괜찮은 거야? 푹 쉬는 게 좋을 걸.
아야: 그렇게 하고 싶지만, 어제 저녁 사건의 진상은 저밖에 몰라요..
다니엘: 그때부터 메릿사의 신변을 조사해 봤는데... 그녀에게는 피붙이가 없어... 특별히 가까운 친구도 없고... 병이 많아서 항상 어떤 약을 먹고 있었던 것 같아. 오페라에 관계된 사람들의 말에 의하면, 그런 상태로 오페라를 잘 할 수 있었다는 게 신통했대. 어제 저녁 사건 직후, 그녀의 아파트도 전부 타버리고 약도, 다니던 병원도 지금으로서는 알 수가 없어
닉스: 그럼, 인체자연발화라는 건 사실이야?
아야: 정확하게는 자연발화한 건 아니에요. 발화된 거죠.
워너: 어떤 속임수지? 설마 초능력 같은 건...
아야: 지금으로서는 그렇게 밖에 말할 수 없죠.
워너: 초능력이라...NEXT-FILE도 아닌데.
닉스: 아야의 말이 사실이라면 우리 손으로 처리할 상대가 아니야.
다니엘: 난 아야의 말을 믿어. 진상을 아는 건 지금으로서는 아야 뿐이야. 어쨌든, 그런 녀석이 상대라면 지금의 장비로서는 마음이 놓이지 않아. 베이커(ベイカー)부장에게 말해보자.
베이커: 보고서를 읽어보았다...믿어지는 내용은 아니지만, 많은 희생자가 생긴 흉악범죄다. 우리들은 이 사건의 해결에 온 힘을 쏟는다. 자네도 무기 관리부에서 장비를 점검해두도록 하라. 이 허가증을 트레스(トーレス)주임에게 주면 도움을 줄 것이다.

사건이 이틀째로 접어든 시점, 아야는 자신의 부서로 돌아와 앞으로의 일을 걱정한다. 앞으로 닥칠 사건에 대비해서 장비를 점검해두라는 부장의 말을 듣고 무기를 개조하러 지하로 향한다. 지하의 무기 개조실에는 트레스와 웨인이 있다. 트레스에게 베이커가 준 개조허가증(改造許可證)을 주면 무기를 개조해준다. 웨인에게는 무기나 아이템을 맡길 수 있는데 나중에 쓸모 없게 된 열쇠들은 그에게 맡기자. 모든 준비를 끝내고 1층으로 올라오면 복도에 한 흑인 아이가 있을 것이다. 이 아이에게 가보자.

아야: 왜 그러니? 길을 잃어버렸지?
남자아이: ...
다니엘: 어떻게 된 거냐, 벤!?
벤: 아빠!

아빠에게 실망하는 벤

아야: 이 아이가 벤이군요.
다니엘: 이 누나는 아야다, 벤. 근데 왜 이렇게 급하게?
벤: 이거...
다니엘: 어어, 약속했던 콘서트표구나...
미안하구나, 아빤 오늘도 바쁘단다. 어제 사건이 처리되지 않았다. 사건이 끝나면 꼭...
벤: ...됐어요, 그만둬요!
다니엘: 벤!
다니엘: ...역시 아이들에게는 어머니가 필요한 건가...
아야: 그렇지만은 않아요. 저도 어린 시절 어머니를 사고로 잃고 쭉 아버지 혼자서 길러주었어요...아버지께는 감사하고 있어요.
다니엘: 저 애 엄마는 살아 있어...

다니엘은 아들을 사랑하는 마음에 가슴 아파하고...사무실로 돌아온 아야는 부장이 자신을 부른다는 말을 듣고 부장실로 향한다.

아야: 베이커 부장님. 부르셨습니까?
베이커: 아야, 기자회견이 있다. 자네도 참석하도록 하라.
아야: 저말입니까?

베이커 : 그래. 자네가 어제 사건의 생존자이고, 게다가 경찰이란 것이 TV방송으로 널리 알려진 사실이기 때문이다.
아야 : 알겠습니다.
베이커 : 단, 자네는 네 질문에만 대답해야 돼. 상대는 매스컴이다. 우리 쪽 사정이 나쁘다는 것을 보여주게 된다면 보란 듯이, 여럿이서 달려들거야. 자네 자신이 의심하는 일도 발설해서는 안된다. 내가 잘 주도할테니, 자네는 그것에 관한 것만 대답하도록.
아야 : 예...
베이커 : 시간이 다 됐다. 기자회견장으로 가자.

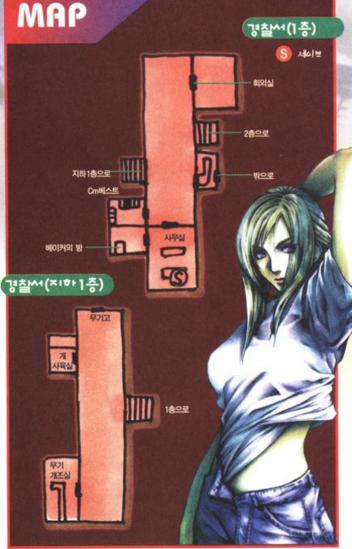
아야에게 입조심하라고 당부하는 베이커

기자 : 즉, 크리스마스 이브를 노린 테러 사건이었다는 것입니까?
베이커 : 저희는 그렇게 보고 있습니다.
기자 : 극장에 들어가려고 했던 경찰들이나 소방사들이 발화한 것은 어떻게 된 것입니까?
아야 : 그건...
베이커 : 그건 인화성이 강한 특수한 화학약품이 사용되었기 때문입니다.
기자 : 질문입니다. 거기 있는 브레어 형사는 극장에서 아무런 상처도 입지 않은 채 돌아왔습니다. 그 이유에 관한 것은?
베이커 : 그건, 그녀가 경찰로서 훈련을 받았기 때문에 냉정한 판단력을 지니고 행동한 결과입니다.
리포터 : 저는 그녀에게 묻고 있는 것입니다!
베이커 : 그녀는...
아야 : 저의 미토콘드리아는 돌연변이라고 말했습니다.
베이커 : 아야!

아야는 모든 일을 밝힌다

리포터 : 미토...콘드리아입니까? 누가 그랬습니까?
아야 : 메릿사...아니, 이브라는 자였습니다.
리포터 : 주연 여배우 메릿사는 화재로 사망했다고 발표되었는데!?
아야 : 메릿사는 죽었습니다. 그녀는 육체를 이브라는 자에게 빼앗긴 것입니다.
기자 : 이브란 건 무엇입니까? 설마 외계인 같은 건 아니겠죠?
베이커 : 조용하세요! 그녀는 피곤합니다. 자세한 건 현재 조사중이니...
베이커 : 이번 기자회견은 이것으로 끝마치겠습니다!

(다시 베이커의 사무실로)
베이커 : 아야, 왜 제멋대로 발언했나!
아야 : 진실이기 때문입니다.
베이커 : 그건 어젯밤의 보고에서도 이야기했지 않는가! 하지만, 그런 일을 믿을 사람이 어디 있겠는가!? 그건 매스컴을 시작으로, 시민들을 혼란에 빠뜨릴 뿐이야!
다니엘 : 부장, 아야는...
베이커 : 용건은...? ...뭐? 그럼 전화를 이쪽으로 돌려줘.
베이커 : 여보세요, 뭐!? 미토? 좀더 정확히 발음해요! 그래...뭐예요? 아야... 알겠습니다.
베이커 : 발음이 나빠서 잘 듣지 못했지만, 일본의 과학자 같다. 미토인지 뭔지 계속 말했다. 이쪽으로 온다는 것처럼 말했는데...
다니엘 : 미토...?
아야 : 미토콘드리아...아닙니까?
닉스 : 미토콘드리아란 건 세포 안의 산소에서 에너지를 만들어내는 것 아닙니까?
다니엘 : 배운 것도 같은데.
아야 : 이브도 말했어요.
아야 : 미토콘드리아가 해방되는 날이 왔다고...
닉스 : 미토콘드리아...며칠 전 신문에 박물관 연구원이 새로운 학설을 발표한 것에 대한 기사가 나왔어.
다니엘 : 부장, 아야를 데리고 그 연구원에게 얘기를 들으러 가도 괜찮겠습니까?
베이커 : 가도록 하라. 매스컴도 떠들썩

누구로부터 온 전화일까?

할 것이고, 좀전의 전화도 뭔가 신경이 쓰인다.
다니엘 : 알겠습니다. 가자, 아야!

미토콘드리아에 대해 새로운 학설을 발표한 박물관 연구원이라... 아야와 다니엘은 그를 만나기 위해 경찰서를 나와 박물관(Museum)으로 향한다.

(경찰차 안)
다니엘 : 우리가 가는 곳은 자연사 박물관(自然史博物館)이야. 연구원의 이름은 한스·크램프(ハンス·スクランプ). 박사 학위도 가지고 있는 것 같아.
아야 : 크램프 박사네요. 전공은 뭐죠?
다니엘 : 요전 신문에는 미토콘드리아의 새로운 학설이였지만 유전자관계(遺傳子關係)

크램프 박사를 만나러 가는 아야와 다니엘

전반(全般)의 권위자 같아.
아야 : 박사 학위를 가지고 있으면서도 박물관에 일하다니... 이상하군요.
다니엘 : 뭐, 사람을 아주 싫어해서 사람들과 어울려서 연구 시간이 줄어드는 것을 싫어하는 것 같아.
아야 : 외골수로군요.
다니엘 : 근데, 네 기분도 알지만 정신을 좀 차리는 게 좋아.

아야 : 기자회견의 일?
다니엘 : 그래.
아야 : 다니엘이야말로 부장에게 그렇게까지 하지 않아도. 동기였지 않나요?
다니엘 : 옛날에야…지금은 상사지.

박물관

아야와 다니엘은 어느덧 박물관에 도착한다. 하지만 크리스마스라서 박물관은 휴관중이다. 다니엘은 경비원에게 크램프 박사를 만나러 왔다고 밝히자 경비원은 크램프 박사는 휴일인데도 박물관에서 연구를 하고 있다고 알려준다. 다행스럽게도 크램프 박사는 박물관에 있었다. 연구실은 2층에 있는데 아야는 경비원이 일러준 노트에 서명을 하고 2층 연구실로 들어간다.

다니엘 : 없나?… 크램프 박사님!
다니엘 : …박사!!!
크램프 : 듣고 있어. 왜이리 소란이야.
아야 : 뉴욕 시경입니다. 말씀을 여쭙고 싶은데…
아야 : 박사님. 저희들은 어제 저녁에 일어난 사건의 단서를 찾고 있습니다.
크램프 : …대체, 무슨 용무야?
크램프 : …!!

박사를 보자 또 환상이 보이는 아야

아야 : (..또…)
아야 : (이 남자…! 날…알고 있나…?)
다니엘 : 왜 그래?…괜찮아?
아야 : 아, 어어.
다니엘 : 미토콘드리아…에 대해 듣고 싶은데.
크램프 : …뉴욕 시경이, 왜 미토콘드리아 같은 것에 흥미를?
아야 : 어제 밤에 일어난 사건의 범인이 "미토콘드리아가 해방되는 날"…이라고 말했습니다.
다니엘 : 그 범인은…주위 사람들을 손도 대지 않고, 불태워버렸다…그리고…괴물 같은 모습이 되어…도주해버렸다.
아야 : 저희들은, 범인이 남긴 "미토콘드리아"를 단서로 생각해서 그것에 관해 물어보기 위해서 온 것입니다.
크램프 : …너희들은…미토콘드리아라는 것이 정말 어떤 존재인지…모르는군.
크램프 : 미토콘드리아는 생물의 육체에 있으면서, 스스로의 유전자를 가진 존재다.
아야 : …스스로의…? 별개의 생물이라는 말입니까?
크램프 : 그렇다.
다니엘 : …기생충 같은 거군.
크램프 : …패러사이트(기생하는, 기생충의 뜻)…라고? 심한 말이군! 우리들은 미토콘드리아 없이는 살 수 없는데? 미토콘드리아가 에너지를 만들어 주기 때문에! 우리들은 살아가는 거야.
크램프 : 그 예로 우리들의 뇌를 들 수 있다. 뇌의 활동은 신경의 전달에 의해 이루어지지만, 전달이란 것은 일종의 전류의 흐름이다.
크램프 : 그 전기조차도 미토콘드리아가 공급해준다. 계산상으로 1평방 cm당 20만 볼트의 전압을 일으키는 것이 가능하다. 전기만이 아니야. 직접 열에너지를 발생하는 것도 가능해!
아야 : …열…?
다니엘 : 그럼, 어제 저녁의 발화는…!
크램프 : …
크램프 : …사람이 불타서 녹기 위해서는 1600도 이상의 고열을 필요로 한다. 미토콘드리아는 조직세포 하나에 수백 개씩은 존재하고 있어. 만약 온몸에 미토콘드리아가 일제히 활동을 시작한다면…손실을 일으키고도 남는 정도의 에너지를 생산하는 것이 가능해. 사람을 불태우는 것 정도는 아주 간단한 것이다.

미토콘드리아가 그런 존재라니…

아야 : …미토콘드리아가…발화시켰다고…?
다니엘 : …박사. 틀림없이, 우리들은 미토콘드리아 없이는 살 수 없을 지도 몰라. 하지만 결국 우리들에게 이용만 되는 존재 아니야?
크램프 : …견해의 차이지. 당신들은 모르테지만, 미토콘드리아는 생물의 성장이나 노화도 제어하고 있다. 그 예는 손이다. 태어날 때, 손은 단지 고깃덩어리에 지나지 않아. 하지만 손가락 사이에 있는 조직세포가 죽으면, 이것이 분리된 손가락이 되어 손이 만들어진다.
우리들을 구성하고 있는 조직세포는 필요하지 않게 되면 죽음을 선택하는 신호를 받아서 자살하는 기능을 가지고 있는 것이다.
크램프 : 그 조직세포의 자살을 결정하는 신호는 미토콘드리아 내부에서 발생된다. 이것에 의해 조직세포 핵의 유전자는 절단되어서 죽음에 이른다.
크램프 : 노화하는 것도 그렇다. 미토콘드리아는 자신들의 조직세포에 10배에 달하는 속도로 돌연변이를 일으킨다. 이 변이는 기능에 장애를 가진 이상한 미토콘드리아도 생긴다. 이상한 미토콘드리아가 늘어나면 에너지 생성 효율이 저하된다… 이것을 노화라고 부르는 것이지.
크램프 : 어때? 이래도 자신들이 우위라고 할 수 있어?
다니엘 : 하…하지만, 미토콘드리아가 자신의 의지를 가져서 그러는 것은 아닐거야.
크램프 : …미토콘드리아는 자신들의 조직세포의 10배의 속도로 돌연변이를 일으킨다고 하지만….그건 10배의 속도로 진화하고 있다고도 할 수 있어.
크램프 : 생물이 탄생되고 10억년사이에 미토콘드리아는 이 속도로 진화를 계속해 왔다…우리들의 생각을 초월하는 능력을 지니고 있다 해도 전혀 이상하지 않아.
다니엘 : 칫…
크램프 : 재미있는 사실을 알려주지. 여러 인종의 인간에게서 미토콘드리아의 변이의 할당을 조사하여 인류의 선조를 특정시키려고 한 학자가 있었다. 1987년에 발표된 학설에 의하면 모든 인종은 아프리카의 한 여성에 귀착한다고 한다… 즉, 인류의 선조는 아프리카에서 탄생되어 전세계에 널리 퍼진 것이라는 말이다. 미토콘드리아와 같이…후후, 그 루트의 명칭을 알고 있나…? 바로 "미토콘드리아·이브"라고 한다. 훌륭한 명칭이라고 생각하지 않나?
아야 : …이브!?
아야 : …어제 그 범인도…이브라는 이름이였습니다.
크램프 : …뭐라고!?
다니엘 : …? 박사, 뭔가 알고 있지? 무엇이든 좋으니 알려주지 그래!?
크램프 : …유감스럽지만, 여기까지만 말하지. 미안하지만 돌아가 주지 않을텐가? 연구에 방해가 되어서!
다니엘 : 어…어떤 거야!? 빨리!
아야 : …가죠, 다니엘…
다니엘 : 쳇…

사건은 계속된다

미토콘드리아에 대한 크램프 박사의 말. 그것은 실로 충격적인 일이 아닐 수 없었다. 수많은 궁금증을 해소하지 못한 아야와 다니엘은 하는 수 없이 경찰서로 다시 향한다.

(경찰차 안)
다니엘 : 뭐야, 그 자식!? 갑자기 화를 내고. 하여간 그런 녀석은 정말 맘에 안 들어.
아야 : …
아야 : (그 남자…어딘가에서…)
다니엘 : 다니엘이다. 음…뭐!? 알겠다.

다니엘의 아들과 전 부인이 바로 그곳에...

곧장 가겠다!
다니엘 : 사건에 진전이 있는 것 같아!
아야 : 뭐라구요!?
다니엘 : 곧장 경찰서로 돌아간다! 꽉 붙잡아, 아야!

사건에 진전이 있다는 호출을 받은 마야와 다니엘은 경찰서로 향하고… 경찰서에 도착한 아야는 이전에 기자회견을 한 회의실로 간다.

베이커 : 오페라 가수 메릿사의 솔로 콘서트가 오늘 열릴 예정이었다. 하지만 그녀는 어젯밤 사건을 일으키고 실종되어 주최자측이 콘서트의 중단소식을 알렸음에도 불구하고 콘서트장에 수많은 관객들이 모여들고 있다. 어젯밤 같은 참극만은 절대로 일어나서는 안돼!
베이커 : 콘서트장은 센트럴 파크의 야외 음악회장이다.
다니엘 : 센트럴 파크!?
아야 : 왜 그래요, 다니엘?
다니엘 : 벤과...로렌(ローレン)이 간 콘서트야!
아야 : 뭐라구요!?
베이커 : 다니엘! 아직 회의중이야!
다니엘 : 시끄러워, 베이커! 내 자식의 목숨이 달려있어!
베이커 : 다니엘...
베이커 : 아야...
베이커 : 다니엘의 지원을 부탁한다...!
아야 : 예!

아들의 신변에 위험이 있을지 모른다고 생각한 다니엘은 회의도중에 벤을 찾으러 센트럴 파크로 향한다. 베이커는 아야에게 개조허가증을 다시 주면서 다니엘의 지원을 부탁한다. 지하로 내려가 무기를 개조하고 다니엘을 뒤쫓아 센트럴 파크로 향하자.

출동!!!

(경찰차 안)
다니엘 : 빨리 타, 아니, 이브 녀석 도대체 목적이 뭐지!?
아야 : 오페라도 그렇고, 이번 일도 그런 걸로 봐서 대규모의 관객이 목적 같은데요...
다니엘 : 제길! 무엇보다, 벤이 휘말려든 것이...!!
아야 : 서두르죠!!
다니엘 : 무사해야 한다! 벤...!

센트럴 파크

다니엘 : 벤!!!
아야 : 잠깐, 다니엘!
다니엘 : 벤이 안에 있어!

다니엘은 발화하기 때문에 들어갈 수 없다

다니엘 : 으악!?
아야 : 다니엘!
다니엘 : 젠장! 타버리는 게 문제인가...!
아야 : 제가 가죠...
다니엘 : 나에게는 벤 밖에 없어! 그 애만이...! 내 가족이야...
다니엘 : 제길...! 불이 왜...!
아야 : 발화하지 않는 건...지금으로서는 저밖에...!
다니엘 : 하, 하지만...
아야 : 벤에게는 다니엘이 필요해요. 혹시 당신이 죽는다면.
다니엘 : ...미안해! 정말 미안해, 아야...! 벤을...부탁해...!
아야 : 로렌도요!

발화하지 않는 것은 아야 뿐이기 때문에 결국 아야만 공원 안에 들어가게 된다. 처음에 공원에 들어가면 경찰차 옆에 전화가 한 대 있다. 이곳에서 세이브를 꼭 해두고 계속 진행하여 공원 안까지 도착한다. 공원 안에 들어가면 왼쪽에 있는 방(시체가 쓰러져 있는 방)의 서랍에서 CP의 열쇠(CPの鍵)를 얻는 것이 최우선이다. 그 방에는 방어구와 무기도 있으니 좀더 쉬운 전투를 위하여 반드시 얻도록 하자. 이외에도 식물원 안과 길가에 있는 아이템들을 얻었으면 열쇠를 사용하여 동쪽 공원에 있는 문을 열고 야외극장 안으로 들어가자.

이브 : 어서 오십시오..나의 동포들이여...
이브 : 오늘밤은 우리들에게 있어서 수억년에 걸쳐 가장 기념이 될 만한 성스러운 밤이 된다...
이브 : 그래...다시 자유롭게 되는 시간이 찾아온 것이다...우리들의 숙주들은 우리들이 진화를 단념하고 있다고 생각했다....하지만, 오늘밤부터 우리들 미토콘드리아가 숙주인 핵을 지배한다...!

(이브가 사람들을 액화시킨 후)
아야 : (너, 너무해...왜...왜, 이런...!)
아야가 야외극장을 나오면 다시 여자아이를 보게 된다. 꼬마아이가 향한 곳으로 가서 이브와 다시 조우하자.

아야 : 관객들에게, 대체 무슨 짓을 한 것이냐...!?
이브 : 또, 너인가...하지만 늦었군, 훗...
아야 : 기, 기다려!

이브의 외침

사람들이 하나둘씩 슬라임으로 변화한다

거대한 슬라임이 되어버린 관객들

도망친 이브를 따라 야외극장의 아래로 내려가면 여자아이가 나타났다가 사라진다. 이제부터 나오는 공원은 화면상으로는 조금 복잡하지만 지도를 참고하면 그리 복잡하지는 않을 것이다. 다리를 지나서 보스가 있는 곳까지 가자. 중간에 있는 아이템은 모두 입수하는 것이 좋을 것이다.

거대한 지렁이 BOSS

지렁이는 모두 4마리로 상당히 고전할 것이다. 그러나 이때쯤이면 슬로우(スロウ) 마법(PE)이 생겼을 것이다. 4마리의 중간에 서있지 말고 화면 구석에서 슬로우를 걸면서 한 마리씩 처치하는 편이 수월할 것이다. 마지막에 남은 한 마리는 더욱 거대화되어 화면 하단에서 공격해 온다.

이에는 경심장???

도도한 모습의 이브

보스인 지렁이를 처치하고 앞으로 진행하면 이브가 마차의 앞에 서있다.

아야 : 기, 기다려! 왜 그런 일을...!
이브 : 아직...이해하지 못하는가? 알고 싶다면, 타도록 해라...나도 너에게...듣고 싶은 것이 있다...
(마차를 탄다)
이브 : 왜...왜 인간의 편에 서는 거지?
아야 : 당연하지. 난 인간이니.
이브 : 나보다도...전혀 알지 못하는 사람의 편에 선다는 것이냐?
아야 : 어...?
(전투 후)
이브 : 아무래도 넌 아직 내가 누구인지 깨닫고 있지 않은 것 같군...
이브 : 네가 깨닫고 있지 않더라도 너의 미토콘드리아는 잘 알고 있을 터...그렇기 때문에 너도 그 극장에서 이끌려진 거다...
아야 : 무, 무슨 말을 하고 있는 거야.
이브 : 알려주지. 말로서가 아닌...너의 미토콘드리아에 직접...
아야 : 그, 그..만둬...!
이브 : 네자신이 이해하지 못한다고 하더라도 너의 미토콘드리아라면 알고 있을

이브 BOSS

마차의 비좁은 공간에서의 전투이다. 되도록 이브와는 멀리 떨어져서 공격을 하자. 간간이 이브가 공중으로 사라지게 되는데 이때 이브가 하늘에서 마차에 공격을 한 번씩 해오므로 계속 돌아다니면서 공격을 피하자.

이런 좁은 곳에서 전투를 하다니..

말의 폭주(?)

어~ 어지러워

또다시 병원이 보인다

터...원래 나와 너는...
아야: !!
다니엘: 아야! 아야, 대답해!
벤: 아빠!?
다니엘: 벤! 괜찮니!?
벤: 엄마와 함께 왔었는데...
다니엘: 엄만, 엄마는 어떻게 됐니!?
벤: 전...아빠와...엄마와 같이...셋이서 크리스마스를 보내고 싶었어요...
다니엘: ...그랬니. 그래서 아빠를 찾아 왔단다...
벤: 근데...엄마가...엄마가...이상하게 변해버려서...
다니엘: 로렌이...변했다고!?

벤은 무사하지만 로렌은 이브가 슬라임으로...

벤: 전...무대에 가까이 가면 기분이 나빠져서...엄마에게 돌아가고 싶다고 말했을 뿐인데...엄마가 이상한 사람처럼 되어...무대로 가버렸어요...다른 사람들도...모두...
다니엘: 로렌이...
(한편, 뉴욕시경 17분서에서는)
베이커: 센트럴 파크의 피해자는 극장의 피해자 수를 훨씬 뛰어넘는다. 더이상, 시민들을 말려들게 해서는 안된다...시민들을 모두 맨하탄섬(マンハッタン島) 밖으로 피난시켜야 한다. 다행히, 크리스마스 휴가로 시민들은 적다.
워너: 저희들은 어떻게 합니까?
베이커: 물론 남아서 이브의 포위망을 좁힌다.
닉스: 그건, 군대의 일이 아닙니까?
베이커: 그렇게 되기 전에 무엇이든 하는 것이, 뉴욕 시경의 임무다.
다니엘: 아야로부터의 연락은!?
다니엘: 없나...! 아야는 대체 어디로 사라진 거지!
베이커: 다니엘, 너도 시민들의 피난을 유도한다.
다니엘: 지금으로서는 녀석에게 대항할 수 있는 것은 아야 밖에 없습니다! 전 아야를 찾겠습니다!
닉스: 괜찮겠습니까? 부장...
베이커: 그도 로렌을 잃었다...아야는 그에게 맡긴다. 다른 사람들은 시민들을 유도해줘라.
벤: 아빠!
다니엘: 미안하다, 벤. 아야가 사라져 버렸단다.
벤: 그 누나요?
다니엘: 그래, 엄마를 이상하게 만든 녀석에게 대항할 수 있는 것은 아야 뿐이란다...!
다니엘: 캐시(キャシー), 미안하지만 벤을 부탁해.
캐시: 벤은 저에게 맡기세요.
벤: 아빠...!
캐시: 자, 우리 같이 아빠를 기다리자. 벤, 개를 좋아한다고 했지? 뉴욕의 경찰견을 소개해 줄게.
(벤과 캐시가 지하에 있는 경찰견 사육실로 간다)
캐시: 이 아이에게 개를 보여주고 싶은데 괜찮겠죠?
경찰: 그래, 좋을 대로. 그럼 문을 열게.
경찰: 자, 네 손님이다.
캐시: 시바(シーバ)란다.
경찰: 하하, 시바가 너를 마음에 들어하는 것 같은데.
벤: 하하하, 간지러워.

맨하탄 다리를 가득 메운 차들

이번에는 뉴욕이 여수라장으로

(폐쇄된 맨하탄의 한 구역)
경찰 A: 몇 번이나 말해야 알겠어! 시민들은 모두 피난중이야! 여기는 개미새끼 한 마리도 얼씬하지 못해!
일본인: 그래서, 몇 번이나 말하지 않았습니까. 연락을 해두었습니다!
경찰 A: 뭐!?
일본인: 아~ 참내...회화 용어로는 통하지가 않는군...
경찰 B: Hey, Are You Chinese?(당신은 중국 사람입니까?)
일본인: 아니요. No! I am Japanese.(아니에요 전 일본사람이에요)
경찰B: 아, 일본인이군요.
일본인: Oh! Can you speak Japanese?(오! 당신은 일본말을 할 줄 아십니까?)
경찰B: 조금이요. 당신, 누구입니까?
일본인: I am Kunihiko Maeda.(전 쿠니히코 마에다입니다.) 에...에...그러니까...
경찰A: 사전 같은 걸 봐! 잘 말하지도 못할 거면 외국에 오질 말아야지!
경찰A: ...윽!
경찰C: 거봐. 그렇게 흥분하면 심장에 좋지 않아.
경찰A: 으으...! 뜨거워...!
경찰A: 으으악!!!
마에다: 지금이 기회로군.
마에다: 인체자연발화...역시, 틀림없어.

마에다는 무언가 알고 있는 듯 하다

(소호 거리의 어떤 방)
아야: (...?)
아야: (여기는...?)
아야: (병원...?)
마에다: 아, 깨, 깨어나셨습니까?
아야: 당신은?
마에다: 쿠니히코·마에다(クニヒコ·マエダ). 일본에서 온 과학자입니다.
다니엘: 그 사람이, 당신을 발견했어.
아야: 다니엘!
다니엘: 밖에는 경찰들 이외에 쥐새끼 한 마리도 없어. 그 떠들썩한 뉴욕이 완전히 유령 도시가 되어 버렸어.
아야: 그래 맞아요! 이브는!? 센트럴 파크의 사람들은...!
다니엘: 벤은 무사했지만...사라져버렸어...관객 모두...
아야: ...
마에다: 사라졌다? 발화한 것이 아니고?
아야: 슬라임처럼 액체화됐어요. 그리고 하나로 융합해서...

아야와 이 병원의 관계는 과연 무엇일까...

다니엘: ...
마에다: 일본에서는...보이지 않은 현상...
아야: 일본?
마에다: 몇 년전, 일본에서도 유사한 사건이 일어났었습니다. 이번에 일어난 사건의 스케일 정도는 아니었지만.
아야: 뭐라고!?
다니엘: 이봐, 자세하게 이야기해 봐!
마에다: 사건의 발단은 어떤 과학자의 부인(기요미: 필자 주)의 자동차 사고에 기인했습니다. 부인을 너무나도 사랑한 그 과학자(도시아키: 필자 주)는 그녀의 간세포(肝細胞)를 배양시키는 일로 그녀의 생명을 연장시키려고 했습니다.
마에다: 그 과학자는 그 세포에 이브라는 이름을 붙였습니다.
아야: 이브!?
마에다: 그 간세포는 증식하여, 부인 그 자체가 아닌, 그녀의 미토콘드리아가 지배하는 육체가 되었던 것입니다.
아야: !?
마에다: 과학자의 정자를 얻은 그녀는 완전한 미토콘드리아 생명체를 탄생시키려고 했습니다.
아야: 완전한...미토콘드리아!?
마에다: 하지만, 간세포에서 증식한 "그녀"는 그 육체를 유지할 수 없었습니다. 그래서 그녀는 부인을 사고로 죽이기 전에 미리 장기이식 뱅크(臓器移植バンク)에 등록시켜 두었습니다...
마에다: 그 결과, 사고가 난 후 그녀의 신장은 어떤 소녀(마리코: 필자 주)에게 이식되었습니다. 그리고 그녀는 그 소녀에게 수정란을 이식시켜서 완전체를 출

이 게임의 원작(?)을 이야기해주는 마에다

산했습니다…저는 이 사건에 흥미를 가져 그 과학자가 있던 연구실에 들어가서 여러 가지 연구를 계속했었습니다.

마에다: 그리고, 이쪽 사건을 듣고 날아온 것입니다.

다니엘: 일본에서의 사건도 그렇고, 이번 일도 그렇고…도대체, 뭐가 일어난 거야!?

마에다: 거기까지는 저도…

아야: …

다니엘: …아야, 네 몸은 뭐 일어난 거 없어?

아야: 예? 예…

다니엘: 쓰러져 있었을 때는 놀랐어. 설마 그 괴물에게 당한 줄 알고.

아야: 이브와 접촉했을 때…뭔가, 내 안에…

마에다: 발화되려고 했죠?

다니엘: 아니, 그게…아야만은…괜찮아.

마에다: 뭐라구요!?

마에다: …어떻게 된 일이죠?

아야: 저도…괴물일지도 몰라요.

다니엘: 무, 무슨 말을 하는 거야, 아야!?

아야: 혹시라도 제가 당신들을 죽이려고 할 지도 몰라요…

다니엘: 무슨 말이야. 그런 일을 있을 리가…

아야: 부탁이에요, 저도 모르겠어요! 저와 함께 있지 말아요…

다니엘: 아야…

아야: 부탁해요…

마에다: …알겠습니다.

다니엘: 이, 이봐!

아야: 제발, 다니엘…제가 괴물이라도… 당신을…죽이고 싶지는 않아요…

다니엘: 넌…괴물이 아니야…

다니엘: 나의 동료 경찰 아야·브레아야…! 내가…보장해…

아야: …

아야: (이브가 나에게 접촉했을 때의… 그 느낌은…마야(Maya)…? 하지만 마야는, 어머니와 같이 사고로 죽었을 텐데…설마…)

세 번째 날, 도태(淘汰)

소호

방에서 하룻밤을 지샌 아야. 밖으로 나가면 마에다가 있고 곧 다니엘이 경찰차를 몰고 온다. 다니엘은 왼쪽 거리에는 무기 상점이, 오른쪽 거리에는 아이템 상점이 있으니 장비를 점검하라고 한다. 아야는 무기 상점과 아이템 상점에서 아이템을 입수한 다음, 경찰차를 타고 소호를 떠나 박물관으로 향한다(조수석에 타야 된다).

(경찰차 안)

다니엘: 그럼 어디로 모실까요, 손님?

마에다: 어딘가 연구설비가 있는 곳으로 데려다 주시지 않겠습니까?

박물관으로 향하는 아야 일행

다니엘: 연구설비?

마에다: 좀 시험해 보고 싶은 것이 있어서…

아야: 박물관의 크램프 박사의 연구실은 어때요? 제법 쓸만한 연구설비가 있는 것 같은데.

다니엘: 그 자식은 정말 어딘가 마음에 안 들어.

아야: 박사도 피난했겠죠. 괜찮을 거예요.

마에다: 그럼, 그곳으로 부탁합니다.

다니엘: 팁은 거절하겠습니다. 손님!

박물관

마에다: 여기가 미국 자연사 박물관입니까. 역시 크군요…

마에다: 여기에 연구설비가 있습니까?

다니엘: 한스·크램프라는 재수 없는 자식의 연구실이지. 지금이라면 녀석도 피난해서 비어 있을테니. 좀 사용해도 괜찮겠지 뭐.

(연구실로 들어간다)

마에다: 와…박물관 연구실치고는 꽤 대단한 기기들이 있군요.

다니엘: 근데, 뭘 하고 싶은 거야?

마에다: 예, 잠시 기다려 주세요.

마에다: 실은 아야씨의 옷에 젤리상태의 물질이 붙어 있었습니다.

아야: 설마…이브의…?

마에다: 예, 상황으로 봐서는 이브의 세포 조각이 틀림없다고 생각합니다.

마에다: 아야씨로부터 들은 이브의 힘은 확인되지 않지만, 세포의 레벨이라면 확인할 수 있을 거라고 생각합니다.

마에다: …윽!!(칼로 자신의 손을 따서 피를 추출한다)

다니엘: …이봐, 무슨 짓을 하는 거야?

마에다: 약간의 실험을 해보려고…

마에다: 와…대단해…이건…생각한대로입니다…와서 보십시오.

아야: …

아야: 잡아먹혀버렸어요…

마에다: 미토콘드리아…다시 말하면 이브는 자신의 세포핵에 달라붙어서 완벽하게 지배하고 있습니다. 아야씨를 공격한 동물들도 같은 미토콘드리아에 조종을 당하게 된 것입니다…

다니엘: 미토콘드리아에게…핵을 지배하는 능력이 있다는 거야?

마에다: 아니요, 보통의 미토콘드리아에게는 그런 능력은, 없을 것입니다. 하지만 이브의 미토콘드리아는 훨씬 진화하고 있습니다.

마에다: 그렇습니다…굳이 추측하자면…

마에다: …보통의 미토콘드리아는 ATP라는 에너지를 생산할 때 산소를 필요로 합니다. 그 사이 미토콘드리아는 핵에 그 산소를 요구합니다. 핵은 미토콘드리아로부터 에너지가 공급되지 않으면 활동할 수 없습니다. 따라서 미토콘드리아의 요구를 거역할 수 없는 것입니다. 이브는 아마도 그 공생관계를 역전시키는 능력을…진화, 혹은 변이에 의해 몸에 익히는 것이 아니겠습니까?

다니엘: …공생관계를…역전…?

마에다: 이런 세포조직만으로도 이 정도의 힘입니다…이브 본체의 힘이 과연 얼마나 될지…아마도 일본의 이브를 훨씬 뛰어넘을 것입니다…

아야: 마에다.

마에다: 네, 네?

아야: 네 것도…시험해봐요…

마에다: …

아야: 알고 싶어요…왜 나만 발화하지 않는 것인지. 왜 나에게 이브와 싸울 힘이 있는 것인지…나와 이브의 관계가…

보통사람(마에다)의 미토콘드리아

강력한 힘을 가지고 있는 아야의 미토콘드리아

무엇인지…!
다니엘 : 아야, 너…
아야 : 부탁해요…!
마에다 : 알겠습니다…
아야 : 고마워요, 마에다.
마에다 : 그럼 이쪽으로 오시겠습니까?
마에다 : 팔을 뻗어 주십시오.
아야 : 이렇게…?
아야 : …!
마에다 : …괜찮죠? 아야씨…
마에다 : …!(아야의 피를 추출한다)
마에다 : 자신의 눈으로 직접…확인해주십시오…!
아야 : ..예.
마에다 : 보셨습니까…? 아야씨의 미토콘드리아는 아야씨의 세포핵에 에너지를 더욱 부여하고 있습니다…외부에 있는 적인…이브의 미토콘드리아로부터 핵을 지키는 상태로…
다니엘 : 왜 아야의 미토콘드리아에만 그런 능력이…?
마에다 : 자세한 건 모르겠습니다…단지…리차드·도킹(リチャード・ドキング)이 말한 "이기적 유전자(利己的遺傳子)"라는 학설이 있지 않습니까? 간단히 말해서…"유전자는 자신의 자손을 많이 남기는 것만을 생각한다."…라는 것입니다.
다니엘 : 몇 년전인가 들은 적이 있는 것 같아…
마에다 : 이브는, 살펴본 바에 의하면 자신이외의 미토콘드리아를 죽이려고 하는 것 같습니다.
마에다 : 그것에 대해 아야씨의 미토콘드리아는 대항하는 힘이 생성된다고 생각됩니다.
다니엘 : 왜, 아야만…? 그런 것이라면 우리들에게도 같은 힘이 있다 해도 이상할 턱이 없잖아.
마에다 : 거기까지는 저도…
아야 : !
다니엘 : !!
아야 : …박사!?
크램프 : …내 연구실에서 뭘 하고 있나.
다니엘 : 당신, 피난가지 않았나?
크램프 : 무엇을 하고 있느냐고 물었다…
다니엘 : 아, 아니, 우리들은…
아야 : 시장에게서 뉴욕 전 구역에 피난명령이 내려졌습니다. 박사도 한시라도 빨리 피난하는 것이…
크램프 : 흥. 시민을 피난시키고, 경관이 시민들의 거처를 맘대로 휘젓다니, 세상 다 끝장났군.
마에다 : 죄, 죄송합니다! 제가 무리하게…
크램프 : 뭐야, 넌?
마에다 : 아, 죄, 죄송합니다…
크램프 : 흥. 전자 현미경을 사용하고 있었던 건가.
크램프 : 이건!
크램프 : 넌 이 세포를 어디서 얻었냐!?
마에다 : 그, 그건…마, 말할 수 없습니다…!
크램프 : …아야·브레아! 그래, 그래서 이브의 세포에 잡아먹히지 않은 거로군.
크램프 : 아마도 이건…자네의 몸에 변화는 없나?
마에다 : 예…그건…
크램프 : 아니, 자네에게 묻고 있는 거야. 아야!
크램프 : 너의 세포에는 에너지가 너무 많이 공급되고 있어. 몸에 뭔가 변화가 없는가?
아야 : 저는…
크램프 : 우선, 열이 나는 건…흠, 네 상태를 보면 알겠군. 의식은, 똑바로 박혀 있나?
다니엘 : 이봐!!
다니엘 : 뭐야, 이건!! 왜 내 자식의 이름이!? 벤만이 아니야! 로렌의 이름도 있어!? 뭐야 이 리스트는!!
다니엘 : 무슨 짓이야!
다니엘 : 지금 그 리스트는 뭐야!? 말해!!
크램프 : ..뇌라…
크램프 : 대답할 의무는 없어.
다니엘 : 뭐야!!
아야 : 다니엘, 진정해요.
다니엘 : …!!
아야 : 다니엘!
다니엘 : ……젠장!!
크램프 : …직권을 남용하고 있군. 빨리 나가 줘!
아야 : …실례했습니다. 하지만 뉴욕 전 구역에 피난령이 내린 것은 사실입니다. 될 수 있는 데로 빨리 피난해주십시오.
크램프 : …아야·브레아. 넌, 너의 파트너에 대해 심각하게 생각해 봐라.
마에다 : 실례했습니다.
크램프 : 하지만…뭘 알았다고 해도 이미 늦었다.

여전히 그 무언가를 숨기고 있는 것 같은 크램프 박사. 다니엘은 자신의 아들과 부인이 리스트에 있는 것을 보고 크게 흥분하지만 박사는 여전히 냉담할 뿐이었다. 아야 일행은 다시 경찰서로 돌아간다.

벤과 로렌이 리스트에 있다니…

(경찰차 안)
다니엘 : 제길! 그 자식! 반드시 꼬리를 잡고야 말겠어
아야 : 그 리스트는…?
마에다 : HLA형( )…장기이식 등의 적응을 판단하기 위한 형( )의 형태였습니다.
다니엘 : 근데, 그런 것에 왜 벤과 로렌이!?
마에다 : HLA형에 가까운 사람들의 리스트 같았습니다만.
다니엘 : 젠장! 경찰서로 돌아가서 그 자식이 어떤 놈인지 알아봐야겠어!

HLA형이라?

경찰서

다니엘 : 어떻게 된 거야, 이건!?
아야 : 이브..!?
마에다 : 여기에 있는 겁니까?
아야 : 제가 조사해 볼께요. 두 사람은 여기에 계세요.
다니엘 : 아니, 난 가겠어. 이제 더이상 가족을 잃고 싶지 않아!
아야 : 다니엘!
마에다 : 아, 아야씨!
마에다 : 이걸…
아야 : 이건…?
마에다 : 일본의 부적입니다. 그런대로 이걸…
아야 : 고마워요. 잘 지닐께요.

일행이 도착했을 때는 경찰서가 아수라장이 되어 있었다. 이브가 찾아온 것일까? 우선 사무실로 가보자. 사무실에서는 워너가 쓰러져 있는데 그는 벤을 구해달라는 말을 한다.

이제 지하의 무기 개조실로 가보자. 트레스가 쓰러져 있고 웨인이 그 곁에 있다.

웨인은 트레스를 공격한 파란 녀석을 반드시 죽여달라고 부탁하면서 트레스의 총을 준다. 그러면서 트레스가 총 폭발 사고로 여동생을 잃은 뒤 총을 다루지 않게 되었다는 이야기를 해준다. 이제부터는 웨인이 무기를 개조해준다. 웨인에게 무기를 개조받으려면 트레커(トレカ)를 주면 된다.

MAP

경찰서(2층)

Cr회피 + 1
무기창고 열쇠
3층으로
회복제
1층으로
PE방어 + 1
공구

경찰서(3층)

N자켓
방어력 + 1
보스
록커열쇠
Start
감식실
2층으로

S 세이브
X 적출현

아수라장이 된 경찰서

시바의 몸에 변화가

이제 벤이 있던 사육실로 가보자. 사육실에 가보면 캐시로부터 벤이 행동이 이상해진 시바를 따라서 사라졌다는 말을 들을 수 있다. 사육실을 나오면 벤이 시바를 따라 위로 올라가는 장면이 나온다. 빨리 2층으로 가보자. 2층으로 가는 도중에 쓰러진 닉스를 볼 수 있는데 닉스 역시 벤을 구해달라고 말한다. 2층에 올라가면 전에는 출입이 금지되어서 들어가지 못했던 곳을 갈 수 있다. 2층에서 아이템을 얻고 3층으로 올라가면 시바를 찾은 벤의 장면이 나온다.

트레스의 죽음에 분노하는 웨인

괴물이 된 시바

BOSS

시바

시바의 타겟은 모두 3개이다. 좌우의 머리를 먼저 해치운 다음 가운데 있는 머리를 처리하자. 시바의 공격은 입으로 에네르기파를 쏘면서 머리를 60도 정도의 각도로 이리저리 움직이는 것이다. 이 공격이 시작되면 빨리 시바의 옆으로 가야 피할 수 있다. 시간이 좀 걸리더라도 이 방법을 사용하여 시바를 처치하자.

시바의 공격이 시작되면 재빨리 시바의 옆으로

베이커 : 벤! 시바에게서 떨어져!
벤: 놔요! 시바가 괴로워해요!
벤: 시바에게 무슨 짓이에요!
베이커 : 저 녀석은 더 이상 시바가 아니야! 이브에 의해 괴물이 되어 버렸어!
벤: 예...!?
베이커 : 잘 봐라, 벤!
베이커 : 괴물이 된 거라면...내가 잠들게 해주지...!
베이커 : 젠장! 탄환이 떨어졌다!
벤: 으아악!!

3층으로 올라가면 첫 번째 방(감식실)에 들어가면 감식원이 아야의 HP를 회복시켜 주는데, 딱 한 번뿐이므로 처음에는 하지 말자. 밖으로 나와서 정면에 보이는 방으로 들어가자 그곳에서는 트레스를 죽인 괴물이 나타난다. 이 괴물의 공격력은 정말 가공할 만한데 전투가 시작되면 에너지 샷을 쓰고 싸우자. 이 괴물을 죽이면 SG550을 입수하게 된다. 이제 첫 번째 방으로 가서 HP를 회복하자. 복도에 쓰러져 있는 경찰과 대화를 하면 록커의 열쇠(ロッカの鍵)를 준다. 이 열쇠는 1층 사물함실에 있는 록커의

부상을 당한 베이커

열쇠로 그 록커에는 무기를 개조할 때 사용하는 크레가 있다. 또한 2층에서 입수할 수 있는 무기고의 열쇠는 지하실에 있는 무기고를 열 수 있으니 꼭 얻어두자. 4층에 도착하면 시바와 전투를 벌이게 된다.

벤드시 놈을..

베이커 : 아야...!
벤: 아야! 아저씨가...!
아야 : 이것이...시바...!?
벤: 시바가 아니에요! 시바는 이미 죽었어요! 아야! 시바를, 시바를 편히 잠들게 해주세요!
아야 : 자, 너의 상대는 바로 나야!

(전투 후)
아야 : 벤!...부장!
베이커 : 아야...
벤: 아야! 아저씨가...!
다니엘 : 벤!
벤: 아빠!!
다니엘 : 벤, 다친 데는 없지?
벤: 아저씨가, 저를 보호해 줘서...
다니엘 : 부, 부장...! 죄, 죄송합니다...
베이커 : 후...벤이 조그만할 때는 자주 너의 집에 놀러갔었는데...
다니엘 : 부장...
베이커 : 그만둬...옛날처럼, 베이커라고 해...
벤: 시바......
벤: 아야...시바를...그렇게 만든 놈을...꼭...꼭 혼내줘요...!
아야 : 그래...물론이지...!

네 번째 날, 수태(受胎)

경찰서

다니엘 : 아, 모두…
아야 : 정신차려요. 부장대리죠?
다니엘 : 부장이 돌아올 때까지는 그렇지…
워너 : 당신이라면 잘 할 수 있어.
다니엘 : 하지만, 이브가 왜 이곳을 습격한 거지…?
아야 : 우리들을 끝장내기 위해…?
경찰 : 전에 그 일본인에게 물어보면 뭔가 알지 못하겠습니까?
다니엘 : 맞아, 그래. 그에게 물어보자.

이브가 경찰서를 왜 습격한 것일까… 마에다에게 물어보면 혹시 알고 있지 않을까 하는 마음에 마에다를 찾으러 간다. 다니엘의 말에 따르면 마에다는 3층 감식실(鑑識室)에 있다고 한다. 아야는 마에다를 찾아 감식실로 간다.

아야 : 역시 이곳에 있었군요.
마에다 : 잘도 아셨군요. 이런 곳에 있으면 머리가 맑아집니다.
다니엘 : 마에다, 도대체 무엇 때문에 이브는 이곳을 습격한 거죠?
아야 : 신경이 쓰이는 건 이브가 모습을 보이지 않은 것이에요 그녀가 여기에 있었던 것 확실한데 우리들이 여기에 도착하고 나자마자 그녀는 곧 모습을 감췄어요.
마에다 : 교란 아닐까요?
다니엘 : 교란? 무엇 때문에!?
마에다 : 이 주변에 인공수정을 하는 병원 같은 것이 있습니까?
다니엘 : 인공수정!?
마에다 : 이브의 몸에는 그 정도만을 지닌 것은 아닐 것입니다. 지금의 몸으로선 미토콘드리아는 기생…패러사이트하고 있는 것에 지나지 않습니다.
다니엘 : 일본에서처럼 완전체로서 탄생하기 위해서라는 말이야?
마에다 : 아마도…

부장대리가 된 다니엘

인공수정 하는 곳을 묻는 마에다

다니엘 : 좋아. 그러면 그것을 저지할 수만 있다면 이브는 자연적으로 사라지겠군. 인공수정이라면 틀림없이 성 프란시스 병원(プランシス)에 전문의가 있을 거야.
아야 : 가보죠, 마에다!
다니엘 : 이봐, 난…
아야 : 부장대리죠?
다니엘 : 쳇, 하는 수 없군. 자, 이걸 가져가.

아야와 마에다는 이브의 인공수정을 막기 위해서 병원으로 향한다.

(경찰차 안)

원작의 결말이라…

아야 : 왜 그래요? 너무 조용해요.
마에다 : 아, 예, 아니…근데 다니엘씨가 순순히 따라오질 않네요.
아야 : 크램프 박사를 밝혀낸다고 말했어요. 그리고 벤의 곁에도 있어주고 싶은 거예요.
마에다 : 그, 그렇군요!
아야 : 마에다.
마에다 : 네!?
아야 : 일본에서 태어난…그 완전체는 어떻게 되었죠?
마에다 : 죽었습니다. 아버지인 과학자와 함께…
아야 : 그런 괴물이, 왜?
마에다 : 완전체 안에 아버지로부터 계승된 미토콘드리아와 이브로부터 계승된 미토콘드리아와의 사이에서 반발이 일어났던 것 같습니다. 과학자는 육체가 붕괴되어 가는 완전체를 껴안고…함께 사라졌습니다…
아야 : 괴물이라도…자기 자식이라는 이유 때문이로군요…

성 프란시스 병원

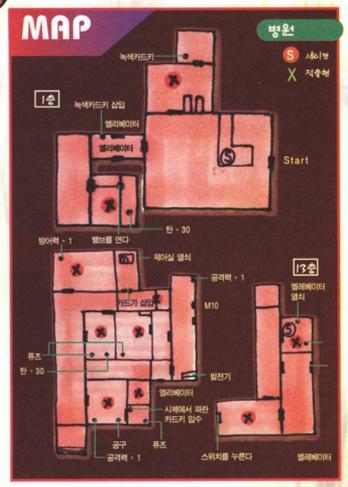
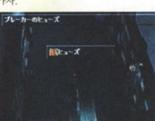
마에다 : 여기로군요…
아야 : (이 병원…!)
마에다 : 앗 뜨거…! 트, 틀림없이 이브가 있는 것 같군요!
아야 : 마에다는 여기서 기다리고 있어요…
아야 : 아, 아야씨!
마에다 : 이, 이걸…
마에다 : 일본의 부적입니다. 꼭, 이걸…
아야 : 간직할께요…

부적 좀 그만 줘라!

이브의 인공수정을 막기 위해 병원에 도착한 아야와 마에다. 혼자서 병원에 들어간 아야는 이 병원이 자신의 눈에 자주 비춰지던 그 병원임을 감지한다. 우선 들어가면 프론트에 있는 전화기에 세이브를 해두자. 위쪽 방은 아직 들어갈 수 없으니 왼쪽으로 가자. 그곳에 들어가면 전에 그 여자아이가 있는데 금새 도망가버리고 만다. 아야는 아이를 좇아가지만 그곳은 잠겨 있다. 할 수 없이 엘리베이터 스위치를 누르고 엘리베이터를 타는 아야. 엘리베이터는 양쪽에 있는데 둘 다 같은 것이므로 신경 쓰지 말자. 엘리베이터를 타고 스위치를 누르면 갑자기 엘리베이터가 멈춘다.

이브가 엘리베이터를 정지시켰다

아야 : (…?)
이브 : 왔는가…
아야 : (…! 케이블이…!?)
(엘리베이터를 나간 후)
이브 : 훗…역시 온 것 같군…
아야 : (전원이…!)
아야 : (발을 묶을 계획…?)
아야 : (전원을… 끊은 것 같네…)
아야 : (엘리베이터 한 대는 고장 중인 것 같고…다른 한 대도 전원이 들어오지 않는 한 이용할 수 없는 것 같아…)

이브는 아야의 발목을 묶으려고 병원의 전원을 나가게 만든다. 할 수 없

니 밑으로 내려가자. 아래로 내려오면 복도가 하나 있는데 정면에 방 하나, 우측 상단(아야측에서)의 방 하나 그리고 밑에는 해부실, 마지막으로 화면 아래로 내려가면 계단이 있다. 계단으로 가면 이브가 계단을 부숴 버린다. 아야가 이 병원을 빠져나오기 위해서는 전원을 다시 들어오게 해야 한다. 제어실에는 아직 들어갈 수 없으니 맵을 참조하여 우측 상단의 방 선반 위에 있는 퓨즈와 정면의 방 책상 서랍에 있는 해부실의 열쇠(トビラの鍵)을 얻자. 열쇠를 얻었으면 해부실로 들어가자.

퓨즈는 반짝이기 때문에 찾기 쉽다

해부실 안쪽 방에 들어가면 왼쪽에 시체 한 구가 있을 것이다. 이 시체를 조사하면 푸른 색 카드키(青いカードキー)를 얻을 수 있다. 또 이 방 위의 선반에서 2번째 퓨즈를 얻을 수 있다.

푸른 색 카드키를 얻었으면 해부실의 열쇠가 있던 방의 오른쪽 복도를 통해서 키를 꽂고 안쪽으로 들어가자. 정면에는 발전기가 보이지만 아직 퓨즈가 한 개 모자른다. 이제 복도 오른쪽에 있는 방으로 들어가자. 방에 들어가면 유리문이 나오고 그 문을 통해 들어가면 적이 한 마리 나온다. 적을 죽이고 방의 오른쪽 구석에 퓨즈가 한 개 반짝일 것이다. 이 퓨즈를 얻고 발전기로 가자. 발전기를 돌리면 아야가 나갈 수 있을 것 같다고 말한다. 퓨즈를 모두 꽂은 다음, 끊어진 전선을 연결하고(ワイヤーをつなぐ) 전원을 넣는다(電源を入れる).

전선을 연결한 다음 전원을 올린다

병원에 전력이 돌아오기 시작하고 아야는 엘리베이터를 통해 1층으로 올라간다. 1층에 도착한 아야 앞에 또 다시 두 명의 여자아이가 나타나고 그들을 따라가면 안내 데스트 옆에 열리지 않던 문이 열려 있을 것이다. 이 방으로 들어가서 의사와 대화를 하자.

환자: 난 이곳을 빠져나갈 거야! 당신들 둘은 어떻게 되든지 상관없어…!
의사: 기다리세요! 항생물질을 맞지 않아도 괜찮겠어요?
환자: 그런 건…죽어버리면 아무런 의미가 없어!
아야: 뉴욕 시경입니다. 괜찮아요?
의사: 예.
의사: 옆방에 간호사가 있을 겁니다. 하지만 이상한 괴물 소리가 나서…좀 가 봐주시지 않겠습니까?
아야: 알겠어요!
의사: 아직 도망치지 못한 환자가 있을 지도 모릅니다. 저는 주변을 둘러보겠습니다.

아야는 의사의 말을 따라 옆방으로 들어간다.

아야: 이 방…! 본 기억이 있어…!
아야: (몸이…뜨거워…!)
아야: 분명히…난 이곳에 왔었던 느낌이 있어…하지만, 왜…? 내가…이곳에 와서…도대체, 뭘…?
간호사: 아~정말 큰일나는 줄 알았어요! 역시 이런 위험한 데에서 경찰이

아야의 기억이 상기된다

구해주는군요.
아야: 그 대신, 이번에는 제가 도움을 받고 싶은데요. 엘리베이터 옆에 있는 문은 어디로 연결되어 있죠?
간호사: 거긴…아마…창고일거에요. 산소탱크나 액체질소 같은 위험물질을 보관하고 있었던 것 같아요.
아야: 액체질소…? 왜 그런걸…
간호사: 거기까지는 몰라요. 맞아…이걸 써서 조사해본다면?
아야: 고마워요. 당신도 빨리 대피하세요.

간호사로부터 녹색 카드키(緑カードキー)를 받은 아야는 엘리베이터가 있는 곳으로 가고 그곳에서 의사와 다시 만난다.

아야: 액체질소 같은 걸…대체 어디에 쓰는 거죠?
의사: 여러 가지에 사용합니다. 정형수술(　　　) 등에도 자주 사용합니다만…거의 연구를 위해서 사용합니다. 때로는 정자뱅크의 정자를 냉동보관하는 등의…
아야: 정자뱅크…! 그 냉동보관 장비를 멈추게 할 수 있나요?
의사: 창고에 있는 밸브를 돌리면 액체질소의 공급을 중단시킬 수 있겠지만…왜 그런 일을…?
아야: 미안하지만, 설명할 시간이 없어요. 그 연구실이란 건 대체 어디에…?
의사: 연구실이라면 13층에 있습니다.
아야: 고마워요.
당신도 빨리 대피하세요.
의사: 아직 도망치지 못한 환자들이 있을 지도 모릅니다. 저는 주위를 둘러보겠습니다.

액체질소를 정자뱅크에???

이브의 계획을 중단시키기 위해 아야는 질소의 공급을 중단시켜야 한다. 우선 녹색 카드키를 사용하여 밸브가 있는 방으로 간다. 그 방에는 대왕 슬라임이 기다리고 있으니 주의하자. 구

이 스위치를 누르자

석에 있는 밸브를 잠근 아야는 엘리베이터를 타고 13층으로 올라간다. 13층에는 좌우의 방이 있는데 오른쪽 방은 시체가 막고 있어서 들어가지 못하니 반대편 방으로 들어가자. 이 방 위쪽에 있는 문은 잠겨져 있다. 이 문을 열기 위해서는 방의 왼쪽 벽면에 있는 원심분리기를 밀어서 그 뒤에 있는 스위치를 눌러야 한다.

스위치를 누른 다음 방문을 열고 들어가면 오른쪽에 방이 있다. 그곳에서 세이브를 한 후 냉장고를 조사하자.

아야 : (인공정자 개발스탭...한스...한스·크램프!? 크램프 박사!?)

크램프 박사의 정체

냉장고를 조사했으면 책상 앞에 있는 가방을 조사한다. 그곳에서 엘리베이터의 열쇠를 얻고 충격적인 사실을 접하게 된다.

아야 : (이건...?)

아야 : (HLA 적합리스트...벤과 로렌의 이름도 있어...크램프 박사의 컴퓨터에 있던 것과 같아...!)

아야 : (대체, 그는 뭘...?)

아야 : (이건...입원환자의 기록...?)

1977년 12월 23일

교통사고로 인해서 딸 마야·브레아와 같이 구급차에 의해 운반되었다. 응급처치를 했지만 심장이 정지. 소생처치를 시행하였지만 아무런 반응이 없어서 사망으로 판단. 딸 마야·브레아는...

아야 : (마리코·브레어...! 어머니의 기록이야...)

아야 : (뒷 페이지가 없어...어딘가 다른 곳에 섞여...)

어머니에 대한 기록을 발견하는 아야

아야는 좀더 자세한 것을 알기 위해 옆에 떨어져 있는 서류들을 조사한다.

1977년 12월 23일
긴급입원

장시간에 걸친 수술 결과, 수술은 성공. 반 년동안 입원생활을 하고 퇴원. 하지만 이후에도 투약을 위해 통원치료를 해야한다.

아야 : (메릿사·피어스...!? 틀림없어, 그 메릿사야...)

아야 : (메릿사의 입원 날짜와 마야의 운반 날짜가 같아...어떤 의미지...?)

아야 : (이건...?)

아야는 서류 속에서 엘리베이터의 열쇠(エレベターの鍵)를 얻는다. 이제 복도에 있는 엘리베이터를 타고 옥상으로 올라간다. 그러면 갑자기 전함의 브릿지로 장면이 바뀌게 된다.

(전함 브릿지)

함장 : 앞서 출발한 헬기부대를 따라 센트럴 파크 방면으로 전투기부대 발진. 단, 어떠한 공격도 해서는 안된다. 목표를 중심으로 맨하탄 상공에서 경계체제에 돌입한다.

부관 : 에잇! 갑갑합니다. 맨하탄에는 사람들이 거의 없습니다. 한 번 더 생각을...!

함장 : 서두르면 안된다, 린치(リンチ). 대통령의 공격명령은 아직 떨어지지 않았어. 현시점에서는 맨하탄의 경계와 센트럴 파크에서 사라진 사람들을 수색하는 것이 최우선이다.

드디어 군대 병력이 동원되고... 아야는 보스가 기다리는 옥상으로 올라간다.

(전투 후)

이브 : 도착했는가...꽤 진화한 것 같군...아무래도, 너도 점차 나와 가까워지는구나...

아야 : ...인공정자를 사용해서...완전체를 생산할 생각이지...!

이브 : 그래...먼 동쪽의 나라에서 일어난 최초의 미토콘드리아의 반란...하지만

군대의 개입

전투기의 출동

도시를 가로지르는 전투기들

뉴욕의 운명은 어떻게 될 것인가?

BOSS 거대한 거미

이 거미의 공격 중에서 가장 주의해야 할 것은 거미줄 공격이다 이 공격은 전혀 움직이지 못하게 하는 추가공격이 이루어지기 때문에 잘 피하도록 하자. 또한 이동제한 치료약(移動制限治療藥)을 미리 준비해두는 것이 좋다. 거미와는 모두 2번을 싸우게 된다. 거미를 해치우면 바닥이 꺼지면서 거미가 아래로 떨어진다.

거미줄 공격을 주의하자

그 반란은 실패로 끝났다…

나는 그 단계보다 훨씬 더 진화하고 있다. 실패는 되풀이되지 않아…네가 각성하여 나의 행동을 이해한다면 계획은 보다 더 완벽하게 이루어진다…

아야: …당신은…설마…나의…

이브: 드디어…알아차린 것 같군…

아야: 그, 그런…!

이브: 인간이란 것들은 우둔한 생물이다. 문명과 진화를 같은 것으로 보고 있다…

아야: 그만둬…

이브: 모르겠는가…? 자신들의 진화를 문명이란 것으로 방해하고 있는 것을…

아야: 부탁이야, 그만둬! 더 이상…

이브: 거절…한다는 거냐…?

이브: 네가 이해하지 못해서 유감이다…

아야: (전투기가…! 이곳으로 추락하고 있어…!!)

이브는 도대체 무슨 짓을 하려는 것일까?

이브에게 접근하는 전투기

파일럿에게 이상이 생긴다

파일럿의 변이로 전투기가 폭발한다

이제부터 조금이라도 늦으면 곧바로 게임 오버다. 재빨리 좌측 구석에 있는 컨테이너로 향하자.

늦으면 곧바로 게임 오버

브레이크를 파괴하는 적

구사일생으로 컨테이너에 들어간 아야. 하지만 작은 거미가 나타나 컨테이너의 브레이크를 파괴하고 아야는 이 작은 거미와 전투를 벌인다. 거미를 물리치면 지상에 도착하고 그곳에 마에다와 다니엘이 나타난다.

다니엘: 마에다, 이쪽이야!

마에다: 아야씨!

아야: 이브를 만났어…그녀는…정자의 샘플을 손에 넣었어…

(경찰차 안)

마에다: 고마워요, 다니엘씨.

다니엘: 연구도 좋지만, 몸도 좀 생각해. 여자를 침대에 데려가지 말고.

마에다: 무, 무슨 말씀이세요! 전 그런…!

아야: 다니엘, 경찰서는 괜찮아요?

다니엘: 그래. 그 크램프 자식에 대해 알아봤는데…워너가 유력한 정보를 찾아냈어.

아야: 정보…?

다니엘: 아…난 정말 의자에 앉아서 일만 하면 엉덩이가 근질거린단 말이야.

다니엘: 경찰서를 복구하면서 이브를 수색하는 2개의 팀으로 나누어서 움직이고 있어. 계속 듣는다면 놀랄 거야. 하나하나 다 연결되어 있어…!

아야: 연결…?

마에다: 완전체가 탄생된다면 늦습니다! 서두르지 않으면…

다니엘: 알겠으니까 거기서 찍소리 내지 말고 얌전히 있어.

아야: (…마야…)

크램프와 이브의 관계는?

경찰서

아야 일행은 다시 경찰서로 돌아온다. 아야는 부장실로 들어가 다니엘과 이야기를 한다.

워너: 예전에 그 병원의 의사가 환자 리스트를 빼돌렸다는 것을 알아냈어. 그리고 야밤에 메릿사가 박물관을 방문했다는 것이 몇 번 목격되었어!

아야: 이브가!?

다니엘: 젠장, 그 자식! 역시 뭔가 꿍꿍이속이 있었어!

다니엘: 전원은 흩어져서 뉴욕시를 수색한다! 이브와 크램프가 만나는 것은 시간 문제야.

마에다: 서두르죠! 완전체가 탄생된다면 늦어요!

워너: 난 다시 정보를 모으러 가겠어.

다니엘: 연락을 취하기 위해 무전기를 가져가.

다니엘: 당신도 부탁해요. 학자 양반!

마에다: 으아앗.

다니엘: 셋으로 나뉘어 이브를 수색한다. 이브 같은 흔적을 발견하면 무전기로 연락해.

아야: 다니엘. 당신은 여기에 남지 않아요?

다니엘: 내근은 이제 지겨워! 난 역시 현장에서 일하는 게 딱 맞아.

마에다: 어, 어떡하죠?

아야: 무슨 일이 있으면 바로 연락해요!

마에다: 아, 알겠습니다!

전면적으로 이브 수색에 나서는 뉴욕 시경

다섯 번째 날, 해방(解放)

다섯 번째 날에는 이동이 자유롭게 되어 지도에 있는 모든 지점(?)을 갈 수 있다. 새로이 생기는 지점은 차이나 타운(China Town)과 창고(Warehouse)로 스토리 진행은 어느 곳을 먼저 가더라도 상관없지만 창고는 반드시 갈 필요는 없다. 다만 창고의 보스를 물리치면 로켓 런처를 얻을 수 있다. 필자는 차이나타운을 먼저 간 다음 창고 부분을 공략하였다.

차이나 타운

차이나 타운에 도착하면 한마디로 썰렁한(?) 거리가 눈에 들어올 것이다. 중간중간에 있는 아이템을 입수하면서 거리 끝으로 가면 마에다가 기다리고 있다.

차이나타운에 들어온 아야

마에다 : 아야씨, 여기입니다.
아야 : 이곳은...!
마에다 : 뭔가 썩은 고기 같은 것이 보이는데...
아야 : 내려가 볼게요! 다니엘에게도 연락해요!
마에다 : 아, 알겠습니다. 아, 아야씨, 이걸...
마에다 : 일본의 성스러운 부적입니다...
마에다 : 저, 정신 똑바로 차리십시오. 아야씨!

부적은 이제 그만!!!

하수도에서 썩는 냄새가 난다는 마에다의 말을 듣자 아야는 자신이 직접 조사를 하겠다고 한다. 그러자 마에다는 그녀에게 또 부적을 준다(이번이 마지막이니 이번만 봐주자). 아야는 하수구 아래로 내려간다.

하수도

하수도는 굉장히 복잡하게 보이지만 실은 아주 간단하다. 그냥 아래쪽으로 내려가면 된다. 하지만 아이템을 굳이 얻어야겠다는 플레이어는 맵을 참조하여 아이템을 얻으면서 진행하자. 하수도를 빠져나와 다리를 지나면 물탱크에 이상한 물질이 있다는 걸 보게 된다.

아야 : 이건!?
아야 : 센트럴 파크의 관객들...!?

흘러내리는 거대한 슬라임

MAP

차이나타운 하수구

탄 + 15
Start
암암 치료약
회복제4
Cr 프로텍터
공격력 + 1
공구
a b c d e
클립改 3
a' b' c' d' e'
공격력 + 2

지하철

공구
S 세이브
X 적출현
탄 + 2
펌프
게이트 열쇠
보스
지상으로
Cr회피 + 1

아야! 위험해!

아야 앞에서 사라지는 슬라임

아야 : (저 슬라임…관객들…이런 곳에서 대체 무엇을…? 제어실에서 펌프를 조작한다면 이 저수지의 물을 어떻게든 할 수 있을 것 같아…)

아야는 슬라임을 어떻게든 해보기 위해서 제어실로 가기로 한다. 우측길로 내려가면 아이템을 얻을 수 있고 좌측길로 가면 제어실이 나온다. 우선 제어실로 들어가자. 제어실에 들어가면 펌프 제어 컴퓨터가 있는데 이것을 켜서 2개의 펌프를 모두 작동시키면 슬라임이 하수도의 천정을 부수면서 어디론가 사라져 버린다.

이제 제어실의 제어 컴퓨터를 모두 끄고 제어실의 위쪽 문으로 나가자(만일 끄지 않으면 물 때문에 지나갈 수 없다). 하수도를 지나서 문으로 올라가면 지하철 선로가 나온다.

2개의 펌프를 모두 작동시키자

슬라임은 어디로 가는 것일까?

컴퓨터를 끄지 않으면 지나갈 수 없다.

지하철

아직은 지하철의 열쇠가 없기 때문에 지상으로 올라갈 수 없다. 지하철의 통로를 따라 올라가자. 중간에 보스가 나타난다.

지네를 물리친 다음 지하철의 통로를 따라서 밖으로 나오자. 쓰러져 있는 경찰을 살펴보면 게이트의 열쇠(ゲートの鍵)를 얻을 수 있다. 이제 두 번째 CD로 바꿔서 플레이하게 된다.

으! 징그러운 지네~

왜 박물관 쪽으로 갔을까?

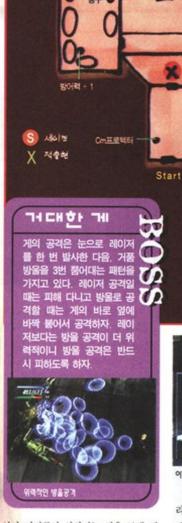
아야 : 관객들이 사라진 방향은…저 방향에 있는 것은…박물관…!?

이제 지하철의 열쇠를 얻었으면 쭉 내려와 문을 통해 지상으로 나가자.

창고

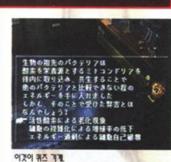
지하철을 빠져나온 다음, 박물관으로 가기 전에 창고에 들른다. 창고는 특별히 복잡하지 않다. 중간에 열쇠를 얻고 진행하는 것만 잊지 말자. 지하로 내려가면 보스와 싸우게 된다.

보스를 쓰러뜨리면 로켓 런처(AT4)를 얻을 수 있다. 이 무기는 나중에 매우 유용하게 쓰이므로 곧바로 사용하지 말고 가지고만 다니자. 이제 아야는 이 사건의 모든 열쇠를 쥐고 있는 박물관으로 향한다.

박물관

박물관에 도착한 아야는 크램프 박사가 어디론가 사라지는 것을 보게 된다. 아야는 그를 쫓아서 안으로 들어가지만 박사가 마지막으로 사라진 곳은 잠겨 있어서 들어갈 수 없다. 이윽고 아야는 공룡들과 전투를 벌이게 된다.

위력적인 방울공격

사라지는 크램프

이것이 퀴즈 기계

아야는 다시 라운지로 나오게 되고 라운지 위쪽에 있는 복도를 통해서 크램프를 쫓는다.

중간에 식물원 같은 곳에 있는 기계를 조사하면 퀴즈가 나오는데 정답을 맞추면 아이템을 얻을 수 있으니 한 번 맞춰 보자(박물관에 있는 다른 기계들의 퀴즈 정답을 맞추면 역시 아이템을 얻을 수 있다. 한 번 틀려도 계속할 수 있으니 답은 직접 찾도록 하자).

중앙 복도를 따라가다 보면 크램프 박사가 아야의 앞길을 방해하기 위해서 전갈을 풀어놓은 것을 발견할 수 있다. 이 전갈들과 싸운 다음, 그곳에 있는 기계의 퀴즈를 풀자.

전갈이 있는 곳의 퀴즈

지구 최초의 생명이 나타난 것은 약 39억년에서 37억년전. 그럼 그 생명체는 무엇을 영양원(栄養源)으로 했을까요?

바다물 속의 산소(海水中の酸素), 해저화산이 뿜어낸 유화수소(海底火山が出す硫化水素), 태양 빛으로 자신들이 합성(太陽の光で自ら光合成)

2층에 올라왔을 때의 퀴즈

미토콘드리아는 세포 내에서 ATP라고 하는 높은 에너지화합물을 만들어냅니다. 그럼 그 에너지의 크기는?

1g당 3.7칼로리(1gあたり3.7カロリー), 1평방Cm당 20만 볼트(1平方Cm あたり20万ボルト), 성인남자 한 사람당 6분의 1마력(成人男子あたり6分の1馬力)

인체도가 있는 방의 퀴즈

생물의 선조 박테리아는 산소를 영양원으로 하는 미토콘드리아를 체내에 끌어들여 공생하는 것으로, 다른 박테리아와 교차하지 않고 에너지를 얻습니다. 하지만 그것으로 얻어지는 폐해(弊害)는 무엇일까요?

활성산소에 의한 노화현상(活性酸素による老化現象), 세포의 복잡화에 의한 증식율의 저하(細胞の複雑化による増殖率の低下), 에너지 과잉에 의한 세포의 자기파괴(エネルギー過剰による細胞 自己破壊)

복도에있는 퀴즈

1987년에 캔(キャン), 윌슨(ウイルソン)이 두 학자가 발표한 학설에는 모든 인류가 「미토콘드리아 · 이브」로 불리는 어떤 생물에게서 시작되었다고 합니다. 그럼 그 생물은 무엇일까요?

동인도네시아 반도의 침팬지 (東インドシナ 半島のチンパンジー), 갈라파고스 제도의 암컷 원시 원숭이 (ガラパゴス諸島のメスの原始猿), 아프리카의 여인(アフリカの女の人)

2층 방에있는 퀴즈

25억년 전, 바다나 대기에 있는 산소가 증가하기 시작하였다. 원인은?

엽록체 박테리아가 광합성을 해서(葉緑 バクテリアが光合成お行なった), 핼리혜성이 과산화계 운석을 떨어뜨려서(ハレー彗星が過酸化系隕石を落とした), 화산가스와 해수가 화학반응을 일으켜서(火山ガスと海水が化學反應を起こした)

문제를 풀었으면 계속 진행하자. 중간에 계단이 나오는 방이 있는데 이곳에서 위로 올라가 보면 여러 가지 석상들이 우뚝 서 있다. 이 방에서 나오려 하면 갑자기 돌덩어리가 떨어지면서 적들이 출현한다. 적들을 죽이고 이전의 계단을 통해서 2층으로 올라가자. 2층에 도착하면 퀴즈 기계가 하나 있다.

사다리를 통해서 위 아래로 다닐 수 있다

안전 장치를 해제한다

2층에 올라오면 아래위로 길이 나 있는데 아래쪽 길은 갈 수가 없기 때문에 위쪽 길로 간다. 위쪽 방을 나가면 사다리가 나오는데 이 사다리를 통해 3층으로 올라가자(1층은 석상이 있던 곳이다).

3층에 도착해서 인체도가 있는 방(이 방의 밑에 복도에도 퀴즈가 있음)을 나와서 아래쪽으로 내려오면 2층으로 내려가는 계단과 아래쪽 문, 그리고 오른쪽으로 가는 길이 있는데, 2층은 내려가봤자 길이 모두 막혀 있고 아래쪽 방 역시 잠겨져 있다. 할 수 없이 오른쪽 길로 가자. 오른쪽 통로에 도착하면 시조새가 나타난다.

크램프가 잠겼나?

이브가 임신을?

시조새를 죽이고 복도를 지나 박물관 동쪽으로 오면 계단이 있지만 창살에 막혀서 올라갈 수 없다. 이제 왼쪽 방으로 들어가자. 방에 들어가면 누군가가 문을 잠가 버린다. 할 수 없이 아야는 깨진 창문을 통해서 2층으로 내려간다.

2층으로 내려온 아야. 2층 방의 왼쪽 문은 열리지 않기 때문에 오른쪽 문을 통해서 밖으로 나간다. 바로 그곳은 크램프 박사의 연구실이 있는 곳이지만 문이 잠겨서 들어갈 수가 없다.

아야는 위쪽 통로를 따라 간다. 통로를 따라가서 큰 방에 도착하면 위쪽 문을 통해 경비실로 들어가자. 경비실

에 들어가면 전화기로 세이브를 한 다음, 안전 장치를 해제시키자. 옆에 있는 CC TV화면을 보면 최상층에 이브가 아이를 임신하고 있는 것을 발견한다. 아야가 이를 저지하기 위해서 밖으로 나오는 순간...

박물관으로 스며드는 슬라임

되살아나는 티라노사우루스

안전 장치를 해제한 아야는 이제 모든 곳을 들어갈 수 있게 된다. 우선은 크램프 박사의 방으로 가 보자.

아야: 크램프 박사! 꼼짝마라!
아야: 마에다...!?
마에다: 어, 어떻게든 조사해보고 싶은 것이 있어서...
마에다: 손을...내려도 괜찮겠습니까?
아야: ...혼자서 들어왔어요?
마에다: 아니오, 도중까지는 다니엘씨와 같이 왔습니다.
아야: 다니엘은?
마에다: 뭔가 확인할 게 있다고 하며 병원으로 가면서 나중에 이곳으로 온다고 했습니다.
아야: 그래요...
마에다: 왜 지금은 발화현상이 없을까요?
마에다: 우선 건네줄 게 있습니다. NYPD의 웨인씨에게 부탁을 받은 것인데...
아야: 이건...?
마에다: 손을 좀 본 것인데...이브에게 지배당한 생물이나 혹은 이브에게도... 효과가 있을 겁니다...
아야: 고마워요. 사용해 보죠...!
마에다: 그리고...여러 가지 알아낸 게 있습니다.
마에다: 우선 저기 딥・후리더(ディープ・フリーザー)에 마야라고 하는 라벨이 적힌 혈청 튜브(血清チューブ)가 있었습니다.
아야: 마야의...!?
마에다: 게다가, 연구 코드는 이브라고 되어 있습니다.
아야: 이브!? 그럼...역시, 이브는...
마에다: 안에 있는 건, 간세포였습니다...크램프 박사는 과거에 이것을 배양하여 실험에 썼던 것 같습니다.
아야: 실험에...대체 무슨...?
마에다: 거기까지는 저도 잘 모르겠습니다. 데이터는 남아있습니다. 장기간에 걸쳐 배양했던 것 같습니다만...
마에다: 최근의 연구는 오로지 인공정자의 개발에 매달렸던 것 같습니다. 아마도 이브를 위해서...
아야: 이브를 위해서...?
마에다: 예. 그는 정자에 담긴 미토콘드리아의 DNA를 없애...패러사이트가 아닌 순수한...핵 자체의 유전자를 가진 정자를 만드는 연구를 하고 있었던 것 같습니다.
아야: 미토콘드리아가 없는 정자...?
마에다: 그렇습니다. 그 인공정자를 성 프란시스 병원의 정자뱅크에 넣어...인공정자를 희망하는 사람에게 수정시켜서 임상실험(臨床實驗)을 하고 있었던 것 같습니다...!
아야: 그럼...그 HLA 리스트는...?
아야: ...크램프 박사!?
크램프: 너희들같이 평범한 인간들은 이해하지 못한다. 나의 숭고한 연구를...
아야: 박사...! 이 사건의 주모자로 당신을 체포합니다...!
아야: 당신이, 저지른 일은 인간으로서...용서받지 못할 일입니다...!
크램프: 후후후. 그래서 평범한 인간들이라고 하는 것이다. 왜 그렇게까지 인간이란 것에 대해 구애받지? 넌 이미 인간이란 것을 초월하지 않았나...너도 이미 알고 있을 것이다...후후후. 너의 동료도 알고 있겠지? 너의...미토콘드리아가 인간 이상의 능력을 부여받은 일을... 큭큭큭...! ...간신히, 아직은 인간의 형상은 보존하고 있는 것 같군...
아야: ...당신을 경찰서까지 연행합니다...!
크램프: 이브를 방해하지마...!
마에다: 아, 아야씨! 그는 메스를...!!
(다니엘이 크램프 박사를 주먹으로 때린다)
아야: 다니엘...고마워요...
다니엘: 아슬아슬했어. 하지만 왜 총을 쏘지 않았지? 네가 처리할 수도 있었잖아?
아야: 예...
아야: (사실은...그러고 싶지 않았다...)
(잠시 후)
크램프: 으...
다니엘: 정신이 들은 모양이군.
크램프: 훗. 좀...아프군...
크램프: 다니엘 형사...당신이야말로 왜 나를 쏘지 않았지?
다니엘: 뭐...?
크램프: 넌...내가 원망스러울텐데.
다니엘: 무슨 말을 하고 싶어...? 이미 끝났어! 너 때문에 로렌은...!!
크램프: 호...아들은 조합하지 않았나...
다니엘: 너를 죽이지는 않아...하지만 반드시 너의 죄값을 톡톡히 치르게 하겠어. 반드시...!
크램프: ...큭큭큭.
아야: 말해요...당신의 목적은...도대체 무엇이죠...?
크램프: 완전한...미토콘드리아생물의 탄생이다...
크램프: 미토콘드리아는...모계유전(母系遺傳)으로 전해진다...하지만 실제로는, 아주 드물게 아버지의 미토콘드리아 유전자도 가지게 된다.
크램프: 일본에서의...그녀의 딸이라고 하는 존재는, 그것 때문에 실패했던 것이다...탄생한 완전체 안에서...아버지계의 미토콘드리아에 의한 반란이 일어난 것이다...
크램프: 난...이브를 위해 수컷의 미토콘드리아를 가지지 않은 인공정자를 연구했다.
크램프: 실험은 성공하여...이브는 메릿사의 몸을 빌어...수정에 성공하여 임신중인 것이다...
아야: 임...신...!
마에다: 그런 걸...실현시키려고...
다니엘: 이렇게 됐으니 죽여버릴 수밖에 없어. 아야, 서둘러! 지금이라면 나도 도와줄 수 있어.
크램프: 큭큭...정말, 인간은 우둔한 생물이군...
크램프: 왜 너희들이 여기까지 침입할 수 있었다고 생각하나? ...이미, 끝이다. 이브를 방해하지마.
크램프: 이브, 들립니까...? 이제 충분합니다. 저를 신경 쓰실 필요는 없습니다...!
다니엘: ...무, 무슨 말을 지껄이는 거야?
아야: !! 다니엘, 마에다, 도망쳐! 발화야!!
크램프: ...그것이...너의...미토콘드리아의 능력...인가...
(크램프 박사가 발화한다)
크램프: 왜...나를...돕지...?
아야: 난 경찰...아니 인간...이란 생명체...
크램프: ...후후...인간은...역시...어리석어...

발화하는 크램프

크램프 박사는 도대체 무엇을 위해서 그런 짓을 한 것일까... 자기자신을 희생하면서까지 이브를 완성시켜야 했을까... 아야는 크램프 박사의 몸에서 열쇠(クランプキー)를 얻는다. 이제 밖으로 나와 2층의 가장 왼쪽 방을 통해 3층으로 올라가자(중간에 퀴즈가 있다).

3층에 올라가서 아래쪽 방으로 들어가면 갑자기 전시되어 있던 트리케라톱스 화석이 아야를 공격해온다.

트리케라톱스 화석이...

전기 공격과 박치기 공격을 주로 한다

트리케라톱스를 처치하고 마음을 놓은 아야 앞에 죽은 줄 알았던 트리케라톱스가 갑자기 나타나서 아야를 낚아챈 다음, 1층 중앙 홀로 떨어진다... 그곳에는 이전에 슬라임때문에 되살아난 티라노사우루스가 아야를 기다리고 있다.

티라노사우루스와의 힘겨운 전투를 끝낸 아야. 다시 전에 트리케라톱스가 덮쳤던 방으로 간다. 그 방의 안쪽으로 가서 4층으로 올라가면 이브가 임신한 모습으로 아야를 기다리고 있다.

티라노사우루스의 등장

티라노사우루스 BOSS

이번에 상대해야 할 보스인 티라노사우루스는 상상을 초월할 정도로 강력하다. 이 공룡이 화염을 내뿜기 시작하면 그 반대편으로 빨리 도망가는 수밖에 없다. 가끔 등에서 전기 공격을 해오기도 한다.

꼬리로도 공격을 한다

이브: 그렇게 놀라지 마라...

이브: 축복하러 온 것이겠지...? 나의..." 딸"의 탄생을...

아야: 완전체를 생산해서...어쩌려는 작정이지...?

이브: 그 물음에...너희들은, 대답할 수 있겠나...? 인간이 왜 아이를 낳는지...

아야: 마야...

다니엘: 괜찮아? 아야!?

마에다: 아야씨!

아야: ...다니엘, 마에다...무사했군요.

다에다: 그래. 다행히. 근데 도대체 그 거대한 괴물은 뭐야...!?

아야: 그건...센트럴 파크의 관객들...

임신한 이브

쉿~ 조용히

이브에게 다가가는 아야

이브는 무엇을 하는 것일까?

갑자기 나타나는 슬라임

슬라임이 이브를 데려간다

다니엘: 뭐, 뭐라고!? 그럼 로렌도...그 괴물의 일부라는 거야...!?

아야: 예...

다니엘: ...

마에다: 다니엘씨의 조사로...메릿사가 복용하던 약이 판명되었습니다...

아야: 메릿사가 복용하던 약...?

마에다: 예...면역 억제제(免疫抑制劑)였습니다.

아야: 면역...억제제?

면역 억제러...

(경찰차 안)

다니엘: 메릿사는 어린 시절 신장을 이식받았다!

아야: 이식?

마에다: 예, 게다가 사고를 당했던 아야씨 누나의 신장이었던 것 같습니다...

아야: 마야의...신장?

다니엘: 네 어머니와 누나는 도너(ドナー,장기이식의 제공자)등록을 했었어.

아야: 도너라면...장기를 제공한다고 하는...

마에다: 사고를 당한 아야씨의 어머님은 도저히 장기를 이식시킬 수 없는 상태라서...마야씨의 신장을 신부전증을 앓고 있던 어린 이브의...아니, 메릿사에게 이식되었던 것입니다.

아야: 이브의 신장은...마야...

다니엘: 그 이식수술에 인턴으로 시술했던 자가... 바로

다니엘: 당시 외과의사를 지망하고 있었던 한스·크램프였다.

마에다: 아야씨의 누나...마야씨의 신장을 만진 의사들은 모두 한결같은 이야기를 하였습니다. 『뜨거워!』라고...

아야: 그럼...이브는...

다니엘: 말해서 알겠지만...원래는 마야씨에게 있었던 것입니다. 일본에서 일어난 사건에서도 이브는 숙주의 육체를 뇌사상태로 만들고 간장(肝臟)을 배양시켜...이브 자신의 육체로 만들었습니다.

아야와 이브와의 관계가 밝혀진다

아야: 그렇다면...메릿사도...

마에다: 면역 제어제입니다...일본에서 일어난 사건에서도 이브는 신장이식을 통해 면역 억제제를 복용하고 있었던 소녀를 노렸습니다. 완전체의 수정란을 옮길 자궁으로...타인의 장기를 이식하기 위해서는 HLA형의 일치가 필요합니다. 하지만, 타인의 세포와 공존하는 이유로 이식된 장기가 거부반응을 일으키지 않게 면역제를 지속적으로 복용할 필요가 있습니다.

다니엘: 메릿사는 이브에게 제어를 빼앗기게 되자 자신의 몸에 이상을 느꼈어. 하지만 겨우 얻은 주연이었어. 의사는 배역을 그만두라고 했을 거야...그래서 이식된 장기의 저항반응을 필사적으로 막으려고 면역 제어제를 대량으로 복용한 결과...

마에다: 이브에게 육체의 주도권을 완전히 빼앗겨서...완전한 미토콘드리아·이브로 변화된 것이 아니겠습니까?

아야: 마야가...오리지널 이브...

마에다: 정확하게는 마야씨의 미토콘드리아입니다...

아야: ...

(전함 브릿지)

???: 함장님! 이제 작전을 개시합니다.

린치: 드디어 저희들의 힘을 실전에 발

헬기의 공격준비

헬기들의 공격준비

하지만...

패러사이트 이브

휘할 수 있는 시간이 왔군요, 함장님!

함장: 가만있어 린치. 우리들이 움직이는 건 원래 있어서는 안될 일이다.

린치: 죄, 죄송합니다, 함장.

함장: 모든 부대에게 알린다! 방금, 대통령으로부터 공격 허가가 떨어졌다! 이제부터 작전을 개시하여 모든 군함은 자유의 여신상으로 향한다! 작전대로 제 1헬기 부대는 제 2헬기 부대에 이에 대기를 준비. 제 2헬기 부대는 그 여자를 수색. 남은 모든 부대는 거대 생물의 발목을 잡기 위해 발함 준비!

다니엘: 뭐? 정말이야?

다니엘: 해군이 움직이기 시작했어!

아야: 큰일이에요!

마에다: 소용없습니다! 또 어제의 전투기처럼...!

다니엘: 젠장...! 저 괴물의 일부가 로렌이라니...!

폭발하는 헬기들

맨하탄으로 들어가는 전투기들

공격을 가하는 슬라임

전투기 역시 마찬가지로 폭발!

마에다: 아마도 저 거대한 생물...아니 세포군은 이브의 출산 장소일 것입니다.

아야: 출산 장소...?

마에다: 예, 완전체를 잉태한 모체를 외부의 적들로부터 보호하기 위한...

다니엘: 로렌...!

아야: 헬리콥터가, 이곳으로 와요!

마에다: 마, 밀려들는 건 딱 질색입니다!

병사: 뉴욕 시경의 아야씨죠? 마중을 나왔습니다! 전함까지, 동행을 부탁드립니다!

다니엘: 전함까지...동행?

마야를 데려가는 해군

전함

함장: 우리 미해군이 자랑하는 전함 니미츠(ニミッツ)에 온 걸 환영한다.

함장: 나는 이 함대를 지휘하고 있는 윌리엄스다. 갑자기 불러들여서 미안하다.

다니엘: 설마, 아야를 위험한 일에 끌어들이려는 건 아니야?

부관: 이 자식! 여기가 어디라고...!

함장: 그만둬라, 린치. 절반은 맞았다.

마에다: 절반?

윌리엄스: 그래, 발화하지 않는 것은 자네밖에 없다...우리 함대의 헬리콥터를 타고 그 거대 생물에게 시한식탄(時限式彈)을 발사해주지 않겠는가?

헬기에 탑승하는 아야

다니엘: 자, 잠깐. 아야는 헬기 조종 같은 건...

린치: 그 점은 걱정하지 말아. 헬리콥터는 간단하게 조종할 수 있고, 거의 자동으로 셋팅되어 있어.

마에다: 바, 발화하지 않는 먼 거리에서 쏘면 되지 않습니까?

린치: 공교롭게도 그 시한식탄은 사정거리가

발진!

시가지를 지나서...

슬라임에 가까워졌다

아주 짧다. 하지만 우리들로서는 발화되기 때문에 접근할 수 없는 것이야!

아야: ...

아야: 하겠어요...!

다니엘: 아야...!

윌리엄스: 부탁하네...!

아야: 괜찮죠? 다니엘...

다니엘: 그 놈은...더이상 로렌이 아니야...로렌을 위해서라도...부탁해...아야...!

마에다: 아, 아야씨! 이걸...

다니엘: 이제 그만! 꼭 이런 때까지...

무엇을 하는 것일까?

마에다: 아야씨, 부디 몸조심하세요...!

카미카제(?)인가...

아야: 예...!

아야: 마야...

(헬기안)

???: 거대생물이 보입니다!

???: 됐어, 포메이션 2로 이행!

아야: 무, 무슨 말!?

???: 앞선 전투에서 적의 공격을 분석했다. 우리들이 호위를 하는 것은 목표를 공격하기 위한 것이 아니다.

아야: 예...?

???: 당신이 살아남아 공격을 할 수 있도록...우리들은 너의 방패로서 출격한 것이다.

거의 다가왔다

아야: 그, 그런...

???: 이제 사정거리에 들어간다! 넌 공격 준비를!

결국 아야만이 살아남는다

아야: 알겠어요! 당신은 빨리 이탈해요!

???: 임무를 완수해야만 한다. 게다가 이미 발화 범위다!

아야: 크리스마스이브부터...난...나의 몸을...나의 운명을 저주하였어...왜 나만 발화하지 않는지...왜 나만 이런 능력이 있는지...

아야: 하지만, 이제...그렇게 생각하지 않아...이브...내가 너를 쓰러뜨릴테니...

아야: 마야...내가 너를 편안히 잠들게 해 줄 테니...!

공격을 감행하는 아야

결국 폭발하는 슬라임

자유의 여신상에 슬라임 파편이...

무엇이 나오려는 것일까?

이브는 아직 살아있다

(전망 브릿지)
린치 : 해냈어!
윕리업스 : 아야, 잘해주었다. 본함으로 귀환하라.
아야 : 아니요...아직 끝이 아닙니다!

다니엘 : 돌아와, 아야!
윕리업스 : 계속 쫓는 것은 금물이다. 잠시 본함으로 귀환하여 작전을 새운다.
아야 : ...
(중간 세이브)

마에다 : 아야씨, 부탁입니다! 돌아오는 것이...
윕리업스 : ...쓸모없다. 그녀가 통신을 끊었다...

아래로 뛰어내리는 아야

전의에 찬 아야의 눈빛

이브 : 역시, 너였던가...
아야 : 이브...
이브 : 후...나에게 기생하고 있던 인간...너의 누나의 이름인가...왜 그렇게까지 인간이길 고집하지...? 너도 진화의 형태야말로 나와 다름없는 미토콘드리아야.
아야 : 아니, 난 인간...나의 미토콘드리아는 나의 핵과 공존하고 있어! 인간을 쫓아내면서까지 미토콘드리아의 세계를 만드는 짓은 하지 않아!
이브 : 후후...인간이 나를 나무랄 권리는 없어...너역시 나를 쫓아내려고 하는 것인가...하긴 인간은 다른 생명뿐만 아니라 같은 인간도 쫓아내지...
아야 : 그건 일부에 지나지 않아!
이브 : 후...생물에게는 각각의 디렉토리라고 하는 것이 있다...그 디렉토리는 천적에 의해 지켜지고 있는 것이다. 하지만, 그것까지 인간에게는, 천적은 없다고 여겨져 왔다. 그런 까닭에 지금까지의 번영을 낳은 것이다...
너희들 인간은 그 번영을 자신들의 역사로 생각했다...하지만 그건, 틀린 것이다...우리들 미토콘드리아가...오랜 시간에 걸쳐, 인간에게 숨어...번영시켜온 것이다...

탑승하는 물건이라니?

아야 : 번영...시켜왔다고?
이브 : 그래...우리들 미토콘드리아가 "밖"으로 나올 때에는 순응하기 쉽도록 환경을 만든 것이다...그리고 그 준비가 끝난 지금...인간은 문명에 의해 본능을...육체적 능력을...잃고있다...완벽한 계획이지...

이브 BOSS

이번 이브는 모두 3부분으로 이루어져 있어서 각기 다른 공격을 해온다. 이 전투에서 로켓 런처를 사용하면 모든 부분을 공격할 수 있으므로 아주 효과적이다. 이브의 잡기 공격은 에너지를 1로 만들어 버리거나 혼란을 주기 때문에 가장 주의해야 할 공격이다. 이브를 무찌르면 한 번 변신을 한다.

이브는 역시 강력하다

변신한 이브 BOSS

한마디로 굉장히 힘들다. 스피드를 느리게 하는 공격은 거의 피하기 힘들기 때문에 상당히 애를 먹어야 할 것이다. 이브가 공중으로 사라지면 위에서 빛의 화살로 공격을 해오는데, 이때는 구석으로 재빨리 피해야 한다. 스테이터스 회복 아이템을 많이 준비해두는 것이 좋다

이 공격이 가장 무섭다

아야 : 그럼...우리들 인간은...미토콘드리아를 위해 살았다는 말이냐...!?
이브 : 너희들 인간은...우리들에게 있어서 탑승하는 물건 같은 것이었다...
아야 : 탑승하는 물건...?
이브 : 그래...우리들, 미토콘드리아를 해방하는 날까지 운반하는...
이브 : 하지만, 그 탑승하는 물건은 더 이상 불필요...이제부터는 우리들 미토콘드리아가 인간이 되어 대지를 배회하는 것이다...!

(첫 번째 전투 후)
이브 : 후...거기까지 각성했는가...하지만 핵과 공서(　　)하는 것은 그것이 한계...봐라...진화라는 것은, 바로 이런 것이다...!
(두 번째 전투 후)
이브 : 왜...? 설마...네가 우리들의...천...적...!?
아야 : 미토콘드리아에게도...잘못된 진화를 직면한 것이 있었어...

하늘로 비상하는 이브

날개가 부서진다

이브의 최후

여섯 번째 날, 진화(進化)

전함

다니엘 : 아야!
마에다 : 아야씨!
다니엘 : 하하, 해냈어! 넌 대단한 녀석이야, 정말!
마에다 : 어쨌든, 무사해서 다행입니다...!
다니엘 : 하지만, 이브는 왜 자유의 여신상에...
마에다 : 바다 아닐까요? 생명의 근원인 바다에서...출산할 계획이 아니었을까요...?

무사귀환을 축하하는 마에다와 다니엘

이브를 물리친 아야는 무사히 전함으로 돌아온다. 일행과 이야기를 마친 아야는 함내로 들어가서 웨인을 만나 자신이 좋아하는 무기와 장비에 이름을 붙인다(가장 좋은 무기를 선택하자). 왼쪽 문 앞에 서있는 군인과 이야기를 하면 탄환과 아이템 등을 보급받을 수 있다. 전화기로 세이브를 한 후 다시 갑판으로 나가자.

회복약과 탄환을 보충하자

다니엘 : 정말...끔찍한 크리스마스였어...
아야 : ...
윌리엄스 : 늦어서 미안하다.
린치 : 그 거대 생물이 죽었는지 확인할 수 없는 이상, 가까이 가서는 안된다.
윌리엄스 : 어쨌든, 수고했다. 안에서 푹 쉬도록 해라.
린치 : 아니, 너희들은 미국 국민의 영웅으로서...
아야 : ...!!
아야 : 이, 이 느낌은...!?
다니엘 : 도, 도대체 뭐야!?
마에다 : 서, 설마 그 거대 생물은...
마에다 : 완전체를 기르기 위한 자궁!?
다니엘 : 뭐, 뭐야 저건!?
아야 : 저건...

파괴된 줄 알았던 슬리임에서...

전함들은 대폭발을 일으키고...

혼자 남는 아야

갑판위로 완전체가 올라온다

마에다 : 완전체입니다...
다니엘 : 이, 이 폭발은 대체...!?
마에다 : 미토콘드리아의...열에너지 생성을 촉구하는 힘이 틀림없습니다...발화만이 아닌...폭발을 일으킬 정도...
파일럿 : 헬리콥터로 탈출합니다! 여러분도 빨리...!!
다니엘 : 제길...! 우선 피할 수밖에 없나...!
다니엘 : 아야!
마에다 : 아야씨!
아야 : 여러분은, 가세요...
다니엘 : 아야...!?
아야 : 제가...하지 않으면...
파일럿 : 서두르지 않으면...!
다니엘 : 아, 알았어!
마에다 : 아, 아야씨, 이걸...!
다니엘 : 도대체 무슨 짓을 하는 거야! 이런 급한 상황에서!
마에다 : 그, 그게 아니에요, 다니엘씨!
파일럿 : 이제 이륙합니다...!
아야 : 당신들도, 빨리 도망가요! 저도... 살기 위해 이곳에 남는 것이니...!
다니엘 : ...알겠어, 아야! 널 믿겠어...!
(완전체가 갑판위로 올라온 다음)
아야 : 너도...살고 싶어하는 구나... 힘들게...태어난 것...하지만...
아야 : 그건, 나도...! 인간도 같아...!

아기가 태어난다

(헬기안)
다니엘 : 제길! 끝이 안 나!
마에다 : 이걸 아야씨에게 준다면...!

BOSS

완전체

완전체는 모두 3번 변신한다. 첫 번째 형태는 아기, 두 번째는 꼬마, 세 번째는 성인, 그리고 마지막으로 이상한 형태로 변하기 때문에 모두 4번을 싸워야 한다. 하지만 실제로 어려운 것은 제 2형태와 제 3형태이다. 꼬마의 형태에서는 날개를 달고 있다가 어느 정도 타격을 받으면 분리되어 공격을 한다. 이때는 날개는 공격하지 말고 꼬마만 공격하자. 성인의 형태에서는 아야의 에너지를 반으로 줄이는 공격을 해오므로 이 괴물이 화면 중간에 서면 무조건 구석으로 도망가자. 마지막 4번째 형태에서는 공격이 거의 먹히지 않으며 조금 있으면 이벤트가 발생한다.

아기 형태

꼬마 형태

성인 형태

마지막 형태

다니엘 : 그건?
마에다 : 아야씨의 세포를 넣은 탄환입니다.
다니엘 : 너...그걸 주려고...
마에다 : 하지만...이미...
다니엘 : 젠장!
아야 : 다니엘...
아야 : 이건...마에다 총의...!?

이 괴물을 어떻게 죽여야 할까?

다니엘은 자신을 희생하면서 아야를 돕는다

다니엘이 몸을 던지면서까지 던져준 총탄으로 아야는 간단하게 완전체를 물리친다. 하지만 완전체는 다시 살아나고 아야는 황급히 함내로 들어가서 곧바로 엔진실로 향한다. 처음 함내에는 두 갈래로 갈라지는 길이 나오는데 왼쪽으로 가는 편이 문을 찾기 편하다. 지하 엔진실로 내려오면 아야는 엔진을 과열시킨 다음 함내를 빠져 나온다. 이때 오던 길로 되돌아가지 말고 다른 또 사다리를 통해서 빠져나가야 한다.

이 괴물에게 잡히면 곧바로 게임 오버

위기일발의 순간!

무사히 탈출한 아야!

다니엘 : 끝났구나…

아야 : …왜 나에게…이런 힘이 있던 것일까…

인간과 지구…그리고 미토콘드리아…

아침이 밝아오는 뉴욕

마에다 : 아야씨의 안에도…마야씨가 있었기 때문입니다.

아야 : 예…?

다니엘 : 너의 누나와 어머니가 사고로 죽었을 때 너에게도 누나의 일부가 이식되었어.

아야 : 저에게도…?

다니엘 : 그래, 네가 7살 때야. 너는 기억하지 못하겠지만…태어날 때 오른쪽 눈의 시력이 약했던 너는 마야의…각막을 이식받았어.

아야 : 나의 오른쪽 눈에…!! 그럼 이브와 만났을 때 보였던 것은…

마에다 : 강렬한 체험을 했을 때 봤었던 광경이 각막에 비춰진다고 설명할 수 있겠지요. 과학적으로는 입증이 불가능하지만…

아야 : (그건…마야의 최후의…각막의 기억?)

마에다 : 마야씨의 체내에 있던 마야씨의 미토콘드리아가…아무래도 이브와는 다른 진화를 하게 만든 것이 아닐까요? 아야씨의 미토콘드리아와 공서(　)하여…이브와 동등한 힘을 지니며…우리들 인간의 핵과 공서한다고 하는 진화를…

아야 : 마야와 나의…미토콘드리아의 힘…

마에다 : …일본에서 시작된 이 미토콘드리아 사건은 우리들 인간에 대한 도태 같은 것인지…

다니엘 : 도태라고!?

마에다 : 가령, 지구를 한 인간으로 친다면 우리들 인간이라는 배리어스가 증가하여 몸을 망치는 것과 같지 않겠습니까. 지구라는 인간의 육체에 밸런스를 무너뜨려 버릴 정도로…

다니엘 : 우리들 인간이…그렇게 어리석은 것인가…

마에다 : 결국 우리들 인간도…지구에 기생하고 있는 패러사이트에 지나지 않을지도 모릅니다…

아야 : …

다니엘 : 아침이 밝아오네…

에필로그

마에다가 아야를 짝사랑하는 것일까?

벤 : 자, 내려요, 아야!

아야 : 고마워, 벤.

다니엘 : 아, 정말 이런 곳은 싫은데.

벤 : 그래요? 난 굉장히 좋아요! 모처럼 누나가 와 주었잖아요.

아야 : 그래. 크리스마스이브의 기분이야.

마에다 : 저, 저는 이런 곳이 처음이라 왠지 긴장되는데요.

벤 : 그건 아름다운 아야와 함께라서 그런 거 아니에요?

마에다 : 무, 무슨 그런 말을…!

아야 : 자, 이제 시작이에요. 들어가죠.

마에다 : 다니엘씨와 벤이 느, 늦는 군요…

아야 : 이제 슬슬 시작돼요.

마에다 : 화, 화장실을 들르지 않았군요.

아야 : 왜 그래요?

마에다 : 저, 저말이죠…

아야 : 뭐요?

마에다 : 내, 내일 일본에 돌아가서, 생각해 왔던 말을 하는데요…

벤 : 아, 됐어요.

다니엘 : 미안해, 늦었어.

공연이 시작된다

아야 일행은 이전에 메릿사가 공연했던 오페라와 똑같은 오페라를 관람한다. 그런데 극중에서 병사가 에바를 화형시키려고 불을 가져오자 또다시 발화가 일어나는 줄 알았는지 모두 자리에서 벌떡 일어난다.

뒤에 있는 사람 : 저, 앞이 보이지 않는데요…

다니엘 : 죄, 죄송합니다.

벤 : 모두 매너가 없군요!

엔딩

오페라를 관람하는 아야, 그런데…

아야의 눈에서 이상한 변화가…

아야의 미토콘드리아가 움직인다.

다니엘의 눈동자가 붉게 변한다

마에다의 눈도

자리에서 서서히 일어서는 아야

이제는 아야가 변하는 것일까?

모든 사람들의 눈이.

엑스트라 라운드(EX Round)

엔딩을 본 다음에 나오는 화면에서 클리어 데이터가 만들어지는데 이 데이터를 세이브한 다음 게임을 다시 시작하면 숨겨진 라운드를 플레이할 수 있다. 이것은 시나리오에 큰 변화가 생기는 것은 아니고 맨하탄내에 크라이슬러 빌딩이 새롭게 생기는 것뿐이다.

지도상에 크라이슬러 빌딩이 새롭게 생긴다

이 크라이슬러 빌딩 스테이지의 난이도는 정말 상상을 초월하는데 그 층수만 무려 77층!!! 각층의 엘리베이터는 열쇠가 필요하므로 계단으로 올라갈 수밖에 없다. 각 10층 단위마다 보스들이 기다리고 있는데 이 보스를 처리하면 그 층까지의 엘리베이터를 이용할 수 있게 된다. 물론 세이브하는 곳도 없다 게다가 던전의 구조가 플레이할 때마다 계속해서 변하기 때문에 지도를 넣을 수 없었음을 알린다(한 마디로 말해서 아야의 이상한 던전(?)이라고 할 수 있다).

70층에 있는 보스를 쓰러뜨린 다음 계속해서 올라가면 이제까지와는 분위기가 다르다는 것을 알 수 있을 것이다. 계속 77층까지 올라가자. 그곳에서 아야를 기다리고 있는 것은?

아야 : 또...!? 눈이...!

소녀 : 아니...이 육체는 여기에 존재하고 있어...각막에 비춰지는 환상이 아니야...

아야 : 마...마야...?

소녀 : ...

아야 : 마야...맞아...?

소녀 : 후...내가...진정한 이브...

아야 : 이브...!? 진정한...?

이브 : 메릿사의 미토콘드리아는 이 어린 몸에서 이식된 것이다...크램프는 나의 각막을 너에게...신장을 메릿사에게 이식시킨 후에도...진정한 나를 연구하기 위해 나의 간세포를 계속 배양시켰다...메릿사의 육체를 뺏은 내가 완전체를 태어나게 하는 한편...난 이곳에 둥지를 틀었다...메릿사가...완전체가...만일의 하나 실패한다하더라도...나의 순수한 혈종을 보존하게 하려고...

아야 : 그럼...그 몸은...

이브 : 그래...너의 누나다...난 이 몸에서 배양되었다...

아야 : 그, 그런...!

이브 : 후...말하고 싶은가...? 너의 누나와...

아야 : 어...!?

마야 : ...누, 누구예요, 당신은...?

아야 : 마야...?

마야 : 어떻게...어떻게 제 이름을 알고 있죠...? 아빤, 엄만 어디에...? 아야는...?

아야 : 저, 정말...마야 맞아...?

마야 : 나...엄마와 차에 타서...거기서...몸이 뜨거워져서...여기는...어디? 나, 집으로 돌아가지 않으면...아야가...기다리고 있어...

아야 : 나, 난 여기에...!

마야 : 뜨...뜨거워...!

아야 : 마야!

소녀 : ...

아야 : 마야...!!

이브 : 후...실로 오랜만의 재회지...?

아야 : 이브!?

이브 : 잠시동안 육체의 주도권을 돌려주었다...

아야 : 나와...! 그...마야의 몸에서...!!

마야의 몸에서 배양된 이브

이브

BOSS

이번에 나오는 이브는 이제까지 등장했던 모든 보스들을 초월한다고 해도 과언이 아닐 정도로 강력한 보스이다. 아야가 어느 정도 타격을 입히면 HP를 다시 채우고 가끔씩 마야를 불러내서 아야에게 여러 가지 스테이터스 이상 공격을 해온다. 특별한 전술이 없다. 여기까지 오기 전에 노가다(?)를 수없이 해서 레벨을 올리는 수 밖에.

도저히 이길 수 없을 것 같은 슈퍼(?) 이브

이브 : 후...나에게 싸움을 거는거야...? 순수한 혈종인 나에게...하지만, 육체는...너의 누이다...

(전투 후)

아야 : 마야...

아야 : (뜨거워...!? 설마, 또...)

아야 : 윽...!

아야 : 무, 무슨, 이 목소리...!? 나의 몸 안에서...!

??? : (눈을 뜨는 것이다...아마...)

아야 : 당신은...설마...!?

??? : 후...

아야 : (이브!?)

이브 : 지금까지...미토콘드리아 중에서, 가장 진화한 것은 마야의 체내에 있던 것이었다...하지만, 지금은...그것을 이긴

모든 결말의 끝은...

너의 미토콘드리아...즉, 네가 좀더 진화한 미토콘드리아가 된 것이다...!

아야 : (같은 종끼리...싸워서 진화한다...!)

이브 : 흐...그것이 진화라는 것이다. 같은 종자라고 할 지라도 약한 것은 도태되고...강한 것은 살아남는다...그렇게 해서 종은 진화하는 것이다...인간도 똑같다...어떤 지식을 가지는, 기술을 가진다는 것은 같은 종간의 생존 경쟁...너희들이 말하는 전쟁에서...그 기술이나 지식을 사용한다...육식동물이 사냥감을 빼앗는 것과, 죽이는 것이 무엇이 다르냐...?

아야 : (그만...!)

이브 : 후...그건 다르지 않아...격렬한 도태 끝에 승자만이 남는 것이다. 이번에야말로, 우리들이 해방된다...

??? : (그만)

아야 : (...!?)

??? : (방해하지 말아요...)

이브 : 누가 또 있냐...!? 이 육체 안에...나와...너이외에...설마...!?

아야 : (마야...!?)

마야 : (여기는...나와 아야의 장소...!)

이브 : 으...!

마야 : (방해하지 말아요...!)

이브 : ...!! 제...젠장...

마야 : 나...

이브 : (너의 "핵"의 진화 쪽이...)

마야 : (집에...)

이브 : (높다라는...)

마야 : (돌아가지 않으면...)

이브 : (것인가...)

마야 : (기다리고...있어...)

이브 : (의...의식이...!)

마야 : (아야가...기다리고...있어...!)

아야 : 몸이...돌아온 건가...? 이브와 만나기 전으로...그 역겨운 능력을 가지기 전으로...

아야 : ...마야...쭉...기다렸어...누나가, 엄마와...사고로 떠난 날부터...쭉...찾았어...또다른...나를...

아야 : 누나는...같이 있어주었어...쭉...나와...

아야 : 돌아가자...집으로... GC

점점 각박해지는 우리 세계... 그리고 게임에서의 현실적 접근. 어쩌면 한 번은 있음직한 일들을 게임 제작자들이 상상의 나래를 펼쳐서 그럴듯한 이야기로 만들어 내었다. 우리 몸을 구성하는 미토콘드리아라는 물질을 한 개의 생명체로 설정하고 그것들의 반란을 그려낸 것은 가히 대단하다고 평가할 수 있다(물론 원작이 있기는 하지만). 우리들의 일상... 그리고 지구를 파괴하는 우리들... 우리들도 마에다의 말대로 정말 지구에 패러사이트하는 것은 아닌가하는 씁쓸한 생각이 떠나지 않는 게임이었다

4명의 빛의 용사가 여기 있다

파이널 판타지 V

FINAL FANTASY V

다시 돌아왔다. 작년에 튀어온 스퀘어의 깜짝선물. 1992년 발매당시 「FF3」보다 진화된 잡과 어빌리티 시스템과 다양하고 화려한 기술들로 유저들의 주목을 받았던 「FF5」가 새로운 오프닝과 엔딩을 들고 다시 나타났다. 4개의 크리스탈에 얽힌 운명의 5용자의 모험이 6년이 지난 지금 다시 부활한 것이다. 30년전 4인의 불꽃 용자들이 봉인시킨 엑스데스의 부활. 30년이 지난 후 4인의 빛의 용자들이 과연 엑스데스를 봉인시킬 수 있을까?

제작사 : 스퀘어
장 르 : RPG
발매일 : 3월 19일
발매가 : 4,800엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

각 잡(JOB)과 어빌리티 일람

기사

레벨	능력	명특성
1	감싸주다(かばう)	빈사상태의 동료가 직접공격을 받으면 커버한다.
2	방어하다(!まもり)	직접공격을 완전히 방어한다.
3	양손잡기(りょうでもち)	공격력을 두배로 한다. 방패 소비 불가
4	방패장비(たてそうび)	방패를 장비할 수 없는 직업도 장비가능
5	갑옷장비(よろいそうび)	갑옷을 장비할 수 없는 직업도 장비가능
6	검장비(けんそうび)	검을 장비할 수 있고, 기사와 같은 힘이 된다

몽크

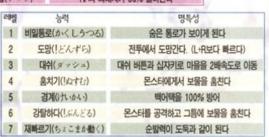
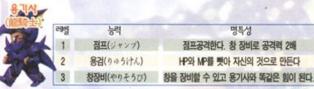
레벨	능력	명특성
1	모으기(!ためる)	일정시간 힘을 축적하여 공격력을 두배로 한다
2	격투(かくとう)	맨손공격의 힘이 승려와 같게된다
3	차크라(!チャクラ)	자신의 HP,어둠,독을 회복할 수 있다
4	카운터(カウンター)	직접공격을 받으면 일정률로 반격한다
5	HP10%업(アップ)	HP의 최대치가 10% 올라간다
6	HP20%업(アップ)	HP의 최대치가 20% 올라간다
7	HP30%업(アップ)	HP의 최대치가 30% 올라간다

도둑

레벨	능력	명특성
1	비밀통로(かくしうつろ)	숨은 통로가 보이게 된다
2	도망(!どんずら)	전투에서 도망간다. (L+R보다 빠르다)
3	대쉬(ダッシュ)	대쉬 버튼과 십자키로 마을을 2배속도로 이동
4	훔치기(!ぬすむ)	몬스터에게서 보물을 훔친다
5	경계(けいかい)	백어택을 100% 방어
6	강탈하다(!ぶんどる)	몬스터를 공격하고 그틈에 보물을 훔친다
7	재빠르기(ちょこまか動く)	순발력이 도둑과 같이 된다

용기사(龍騎士)

레벨	능력	명특성
1	점프(ジャンプ)	점프공격한다. 창 장비로 공격력 2배
2	용검(りゅうけん)	HP와 MP를 뺏아 자신의 것으로 만든다
3	창장비(やりそうび)	창을 장비할 수 있고 용기사와 똑같은 힘이 된다.

닌자(忍者)

레벨	능력	명특성
1	연막탄(!けむりだま)	전투에서 도망간다. (L+R보다 빠르다)
2	분신(!ぶんしん)	분신을 만들어 직접공격을 두번 방어
3	선제공격(せんせいこうげき)	선제공격확률이 증가한다
2	던지기(!なげる)	무기를 던져 공격한다. 보통공격보다 강력
3	이도류(にとうりゅう)	양손에 무기를 가지고 2회 공격한다

사무라이(侍)

레벨	능력	명특성
1	칼등으로치기(!みねうち)	적을 마비시켜 움직이지 못하게 한다
2	돈던지기(!ぜにななげ)	돈을 던져 공격한다. 레벨이 높을수록 고액
3	칼막기(しらはどり)	직접공격을 뛰어나게 한다
4	카타나장비(かたなそうび)	칼(刀)을 장비, 사무라이와 같은 힘이 된다
5	돌파(!いあいぬき)	빠른속도로 칼을 휘둘러 적을 일소

버서커

레벨	능력	명특성
1	버서크(バーサク)	전투중에 무조건 버서크 상태가 된다
2	도끼장비(おのそうび)	도끼장비로 버서커와 같은 힘이 된다

사냥꾼(狩人)

레벨	능력	명특성
1	동물(!どうぶつ)	숲의 동료(동물)을 불러낸다
2	겨누다(!ねらう)	노려서 명중률을 높인다
3	활장비(ゆみやそうび)	화살을 장비하고 사냥꾼과 같은 힘이 된다
4	난타(!みだれうち)	4회 연속공격. 단 1회 공격력은 절반

레벨	능력	명특성
1	빈사상태 바리어(ひんしでバリア)	빈사상태가 된 동료에게 마법 바리어를 친다.
2	마법검(まほうけん)LV1	레벨 1까지의 마법검을 쓴다
3	마법검(まほうけん)LV2	레벨 2까지의 마법검을 쓴다
4	마법검(まほうけん)LV3	레벨 3까지의 마법검을 쓴다
5	마법검(まほうけん)LV4	레벨 4까지의 마법검을 쓴다
6	마법검(まほうけん)LV5	레벨 5까지의 마법검을 쓴다
7	마법검(まほうけん)LV6	레벨 6까지의 마법검을 쓴다

레벨	능력	명특성
1	백마법(しろまほう)LV1	레벨 1까지의 백마법을 쓴다
2	백마법(しろまほう)LV2	레벨 2까지의 백마법을 쓴다
3	백마법(しろまほう)LV3	레벨 3까지의 백마법을 쓴다
4	백마법(しろまほう)LV4	레벨 4까지의 백마법을 쓴다
5	백마법(しろまほう)LV5	레벨 5까지의 백마법을 쓴다
6	백마법(しろまほう)LV6	레벨 6까지의 백마법을 쓴다
7	MP10%업(アップ)	MP 최대치가 10% 올라간다

레벨	능력	명특성
1	흑마법(くろまほう)LV1	레벨 1까지의 흑마법을 쓴다
2	흑마법(くろまほう)LV2	레벨 2까지의 흑마법을 쓴다
3	흑마법(くろまほう)LV3	레벨 3까지의 흑마법을 쓴다
4	흑마법(くろまほう)LV4	레벨 4까지의 흑마법을 쓴다
5	흑마법(くろまほう)LV5	레벨 5까지의 흑마법을 쓴다
6	흑마법(くろまほう)LV6	레벨 6까지의 흑마법을 쓴다
7	MP30%업(アップ)	MP 최대치가 30% 올라간다

레벨	능력	명특성
1	시공(じくう)LV1	레벨 1까지의 시공마법을 쓴다
2	시공(じくう)LV2	레벨 2까지의 시공마법을 쓴다
3	시공(じくう)LV3	레벨 3까지의 시공마법을 쓴다
4	시공(じくう)LV4	레벨 4까지의 시공마법을 쓴다
5	시공(じくう)LV5	레벨 5까지의 시공마법을 쓴다
6	시공(じくう)LV6	레벨 6까지의 시공마법을 쓴다
7	로드장비(ロッドそうび)	지팡이(ROD)를 장비할 수 있다

레벨	능력	명특성
1	소환(しょうかん)LV1	레벨 1까지의 소환마법을 쓴다
2	소환(しょうかん)LV2	레벨 2까지의 소환마법을 쓴다
3	소환(しょうかん)LV3	레벨 3까지의 소환마법을 쓴다
4	소환(しょうかん)LV4	레벨 4까지의 소환마법을 쓴다
5	소환(しょうかん)LV5	레벨 5까지의 소환마법을 쓴다
6	호출(!よびだす)	가지고 있는 소환수 1필을 MP소비없이 불러낸다

레벨	능력	명특성
1	조사(!しらべ)	몬스터의 HP/MP MAX와 약점을 조사한다
2	러닝(ラーニング)	몬스터의 특수공격을 청마법으로 기억한다
3	청마법(!あおまほう)	청마법을 사용한다
4	간파하다(!みやぶる)	조사에 추가하여 현재의 상태도 조사한다.

레벨	능력	명특성
1	흑백마법(しろくろま)LV1	레벨 1까지의 백,흑마법을 쓴다
2	흑백마법(しろくろま)LV2	레벨 2까지의 백마법과 흑마법을 쓴다
3	흑백마법(しろくろま)LV3	레벨 3까지의 백마법과 흑마법을 쓴다
4	연속마법(れんぞくま)	마법을 2회 연속 사용한다

레벨	능력	명특성
1	달래다(!なだめる)	마수(魔獸)에 속한 괴물을 얌전하게 만든다
2	조종하다(!あやつる)	몬스터를 동료로 만든다
3	채찍장비(むちそうび)	채찍을 장비
4	사로잡다(!とらえる)	어느 정도 약한 몬스터를 포획한다

레벨	능력	명특성
1	약의 지식(くすりのちしき)	포션과 에테르의 효과를 두배로 한다
2	융합(!ちょうごう)	전투중에 2개의 약에서 새로운 약을 만들어 낸다
3	마신다(!のむ)	약사전용의 아이템을 마신다
4	치유(!ちゆ)	일행 전원의 상태이상을 회복시킨다
5	소생(!そせい)	전투불능의 캐릭터를 회복시킨다

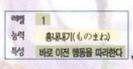
레벨	능력	명특성
1	지형(!ちけい)	그 지형을 이용해 공격한다
2	부비트랩(ダメージゆか)	부비트랩의 대미지를 받지 않는다
3	함정탐사(おとしあなかいひ)	함정이 보이게 된다

레벨	능력	명특성
1	숨다(!かくれる)	숨는다. 숨으면 공격의 목표가 되지 않는다
2	하프장비(たてごそうび)	하프를 장비
3	노래(!うたう)	여러가지 힘을 가진 노래를 부른다

레벨	능력	명특성
1	꼬시기(!いろめ)	성공하면 몬스터는 두근두근 거린다
2	춤추다(!おどる)	다양한 효과의 이상한 춤을 춘다
3	리본장비(リボンそうび)	리본을 장비 할 수 있게 된다

레벨	1
능력	흉내내기(ものまね)
특성	바로 이전 행동을 따라한다

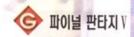
마법,노래,조합 아이템 리스트

백마법

백마법	효과
케알(ケアル)	HP를 회복. 언데드를 공격.
라이브라(ライブラ)	적의 정보를 읽어 낸다.
포이즈나(ポイゾナ)	독을 몸속에서 제거한다.
사이레스(サイレス)	주문을 봉해버린다.
프로테스(プロテス)	방어력을 높힌다.
미니엄(ミニアム)	캐릭터를 조그맣게하거나 또는 되돌린다.
케알라(ケアルラ)	HP를 회복. 케알(ケアル)의 강화판
레이즈(レイズ)	전투불능의 회복. HP 조금 회복.
콘퓨(コンフュ)	적을 혼란시킨다.
블링크(ブリンク)	분신을 만들어 공격을 방어한다.
쉘(シェル)	마법방어를 높인다.
에스나(エスナ)	석화(石化),마비 등을 치료한다.
케알가(ケアルガ)	HP를 회복. 케알(ケアル)계의 최강주문
리플렉크(リフレク)	마법 바리어를 만들어 마법을 반사시킨다.
버서크(バーサク)	버서크 상태로 만든다.
어레이즈(アレイズ)	전투불능의 회복. HP 완전회복.
홀리(ホーリー)	성스러운 에너지로 공격한다.
디스펠(ディスペル)	마법효과를 없애버린다.

청마법

청마도사의 어빌리티중 'ラーニング'을 사용해 적의 기술을 배운다

청마법	효과
레벨5데스(レベル5デス)	5의 배수 레벨의 적에게 데스(デス)
개구리의 노래(かえるのうた)	적을 개구리로 만들어 버린다.
플래쉬(フラッシュ)	강력한 빛으로 시력을 빼앗아 버린다.
융합(ゆうごう)	자신을 희생해서 동료들을 회복
흡혈(きゅうけつ)	적에게서 HP를 흡수한다.
자폭(じばく)	자폭해서 적에게 대미지를 준다.
에어로(エアロ)	바람의 힘으로 약한 적에게 대미지를 준다.
고블린 펀치(ゴブリンパンチ)	보이지 않는 강력한 펀치로 공격.
화이트윈드(ホワイトウインド)	자신의 HP를 나누어 전원을 회복.
사의 선고(しのせんこく)	캐릭터를 30카운트 후에 죽도록 만든다.

흑마법

흑마법	효과
파이어(ファイア)	불꽃으로 공격한다. (小)
브리자드(ブリザド)	냉기로 공격한다. (小)
썬더(サンダー)	번개로 공격한다. (小)
포이즌(ポイズン)	독의 힘으로 적의 HP를 뺏는다.
슬리플(スリプル)	적을 잠들게 한다.
토드(トード)	개구리로 만들거나 되돌린다.
파이라(ファイラ)	불꽃으로 공격한다. (中)
브리자라(ブリザラ)	냉기로 공격한다. (中)
썬더라(サンダラ)	번개로 공격한다. (中)
드레인(ドレイン)	HP를 빼앗아 자신의 것으로 만든다.
브레이크(ブレイク)	적의 몸을 돌로 만들어 일격에 부숴버린다.
바이오(バイオ)	세균의 힘으로 적의 HP를 뺏는다.
파이가(ファイガ)	파이어계 최강주문
브리자가(ブリザガ)	브리자드계 최강주문
썬더가(サンダガ)	썬더계 최강주문
프레아(フレア)	강력한 빛과 열로 공격한다.
데스(デス)	적을 일격에 죽인다.
어스필(アスピル)	적의 MP를 흡수한다.

노래

노래	효과
힘의 노래(ちからのうた)	아군 전원의 힘 UP
순발력의 노래(すばやさのうた)	아군 전원의 순발력 UP
체력의 노래(たいりょくのうた)	아군 전원의 체력 UP
기력의 노래(きりょくのうた)	아군 전원의 마력 UP
영웅의 노래(えいゆうのうた)	아군 전원의 레벨 UP
레퀴엠(レクイエム)	언데드 계열에게 대미지를 입힌다.
사랑의 노래(あいのうた)	적 전체의 움직임을 멈추게 한다.
웅악의 노래(ゆうわくのうた)	적 전체를 혼란시킨다.

시공마법

시공마법	효과
스피드(スピード)	전투 스피드를 늦춘다.
슬로우(スロウ)	적 주위의 시간을 늦춘다.
리제네(リジェネ)	일정시간 동안 HP를 회복.
뮤트(ミュート)	주문과 노래등을 사용불능으로 만든다.
헤이스트(ヘイスト)	아군주변의 시간경과를 빠르게 한다.
레비테트(レビテト)	부유를 해서 지면에서 받는 대미지를 방어한다.
그라비데(グラビデ)	중력탄으로 HP를 1/2로 만든다.
스톱(ストップ)	적 주변의 시간을 일정시간 멈춘다.
텔레포(テレポ)	동굴과 전투에서 탈출한다.
코메트(コメット)	운석군을 떨어뜨려 공격한다.
슬로우가(スロウガ)	슬로우(スロウ)의 강력판. (전체)
리턴(リターン)	전투개시 때로 시간을 되돌린다.
그라비가(グラビガ)	그라비데(グラビデ)의 강력판 (HP 1/4)
헤이스가(ヘイスガ)	헤이스트(ヘイスト)의 강력판 (전체)
올드(オールド)	적을 노화시켜 능력을 저하시킨다.
메테오(メテオ)	운석군을 떨어뜨려 적 전체를 공격.
퀵(クイック)	아군주변이외의 시간을 멈춘다.
데젼(デジョン)	차원의 문으로 적을 날려버린다.

소환마법

소환마법	기술명	효과	입수장소
초코보(チョコボ)	초코보 킥, 뚱보 초코보	초코보가 발길질을 한다	월스 마을
실프(シルフ)	바람의 속삭임	전원의 HP 회복	월스 마을
레모라(レモラ)	목표거님	적에게 틀러 들어가 움직임을 멈춘다	월스 마을
시바(シヴァ)	다이아몬드 더스트	눈보라로 적을 얼려버린다	월스 성 지하 배수로
라무우(ラムウ)	심판의 번개	적에게 강력한 번개를 내린다	이스트리 동쪽 숲
이프리트(イフリート)	지옥의 화염	지옥의 화염으로 적을 태워버린다	고대도서관
타이탄(タイタン)	대지의 노여움	지진을 일으켜 적 전체를 공격	카낙의 운석
고렘(ゴーレム)	어스 월	직접공격의 대미지를 적에게 배분한다.	비룡의 계곡
카트브레파스(カトブレパス)	악마의 눈동자	적을 석화로 만든다.	북쪽 호수 인근 숲
카방클(カーバンクル)	루비의 빛	아군에게 리플레크를 걸어준다.	엑스데스 성
실드라(シルドラ)	썬더 스톰	강력한 썬더 브레스를 뿜어낸다.	해적의 아지트
오딘(オーディン)	참철검, 궁그닐	적을 한번에 베거나 커다란 창을 던진다.	월 성지하
피닉스(フェニックス)	소생의 불꽃	아군1인을 전투불능으로 만들면서 강력한 화염공격을 한다.	피닉스의 탑
리바이어선(リバイアサン)	대해일	거대한 파도로 공격을 한다.	이스트리 폭포
바하무트(バハムート)	메가 프레아	고온의 에너지볼을 연발한다	북쪽 산

조합아이템

조합의 방법

① 전투중에 'ちょうごう'를 선택

② 가지고 있는 아이템중에서 조합하고 싶은 아이템을 선택

③ 또다른 아이템을 선택

④ 사용 캐릭터를 선택(조합된 약이 대미지를 주는 것이면 적쪽으로 커서가 이동한다)

조합가능아이템	효과
포션(ポーション)	HP 회복 (小)
하이포션(ハイポーション)	HP 회복 (中)
에텔(エーテル)	MP 회복
엘릭서(エリクサー)	HP, MP 완전회복
피닉스의 꼬리(フェニックスの尾)	전투불능 회복
을녀의 키스(おとめのキッス)	개구리 상태의 회복
성수(せいすい)	좀비 상태 회복
거북이 등 껍질(かめのこうら)	조합 전용 아이템
용의 말뚬(りゅうのきば)	조합 전용 아이템
다크마타(ダークマター)	조합 전용 아이템

스토리 다이제스트

프롤로그

이야기는 타이쿤왕의 성에서부터 시작된다.

▲ 바람의 크리스탈에 문제에…

타이쿤왕이 바람의 상태가 이상하다고 하며, 용을 타고 바람의 신전으로 가려고 한다. 그러자 아버지가 혼자 가는 것을 보고 안타까워하는 레나가 자기도 따라 간다고 한다. 아버지로서 당연히 걱정이 되는 타이쿤왕. 그는 레나에게 성을 지킬 것을 부탁하며 바람의 신전으로 향한다. 타이쿤왕이 바람의 신전으로 가는 도중 바람이 멈추었으며 이를 이상하게 느낀 파리스, 레나, 타이쿤왕. 바람의 신전에 도착한 타이쿤왕이 크리스탈에 접근하자 크리스탈이 바로 부서져 버리고 하늘에서는 운석이 떨어진다.

○ 무슨 일이지?

깨져버린 크리스탈 ○

○ 바람이 멈추었다

제 1세계

❶ 타이쿤의 운석	❾ 월스의 마을	⓱ 자쿨의 마을
❷ 해적 아지트로의 동굴	❿ 월스의 성	⓲ 자쿨의 동굴
❸ 바람의 신전	⓫ 월스의 탑	⓳ 크레센트 마을
❹ 토울(툴)의 마을	⓬ 타이쿤 성	⓴ 렉스 마을
❺ 트루나 운하	⓭ 칼낙의 마을	㉑ 이스트리 마을
❻ 배의 묘지	⓮ 칼낙의 성	㉒ 유사의 사막
❼ 카웰의 마을	⓯ 화력선	㉓ 페허의 마을
❽ 북쪽 산	⓰ 고대 도서관	㉔ 캐터펄트

타이쿤의 운석

운석이다

여행중이던 바츠는 하늘에서 떨어지는 운석을 보고 그곳으로 향한다. 초코보인 보코를 타고 바츠는 운석이 떨어진 곳으로 향하고 그곳에서 쓰러져 있는 여자아이를 보게 된다. 그녀의 이름은 레나. 레나는 하늘에서 떨어지는 운석의 폭풍 때문에 정신을 잃었다고 하며 바람의 멈춘 이유가 이 운석 때문이라는 생각을 말해주고 헤어지려고 하는데, 어디서 신음을 듣게 되고 그사람을 구해준다. 그의 이름은 가라프. 그는 충격으로 기억상실에 걸린 듯 했고. 그는 바람에 신전에 가야 한다며 레나에게 데려다 달라고 한다.

바츠는 하던 모험을 계속한다.

인신매매(?)

기억 상실 이라고!

가자! 바람의 신전으로

운석이 떨어진 곳에서 나와 북쪽으로 가다보면 초코보 '보코'가 갑자기 급정지를 한다. 보코는 바츠에게 이상한 말로 경고를 하고 이때 어디선가 낯익은 소리의 비명이 들린다. 계속 진행하다 보면, 바람의 신전으로 간다던 레나와 가라프를 볼 수 있으며 레나는 운석이 떨어졌을 때의 충격으로 이곳이 무너지고 있다고 말하고, 때문에 바람의 신전으로 가는 길인 '툴' 마을로 가는 길이 막혔다고 한다. 바츠는 레나, 가라프와 함께 바람의 신전으로 갈 것을 결정한다. 북쪽으로 더 가면 조그만 동굴이 있을 것이다. 이곳으로 가자. 이곳은 해적들의 아지트이다. 일행은 아무것도 모르고 해적 동굴로 들어가게 되고, 도중에 바람이 불지도 않는데, 움직이는 배를 보게된다. 바람이 불지 않는데 어떻게 배가 움직일까? 일행은 계속 동굴 깊숙히 들어간다. 동굴 끝에서 일행이 본 것은 해적들이며 이제서야 이곳이 해적의 아지트라는 것을 알게 된 것이다. 멍청한 레나가 해적들에게 바람의 신전까지 태워다 달라고 부탁하려고 하자, 바츠는 위험하다며 말리고 한수더 떠 가라프는 해적선을 훔쳐 달아나자고 한다. 우선 왼쪽의 스위치를 누르고 오른쪽에 있는 해적선으로 가자.

안전벨트를 착용하자

정신차려

비밀 스위치가 보여요

바람이 없어도 배는 움직인다

나쁜짓을 하면 언젠가는 걸리기 마련이다. 해적선을 용감하게 타고 도망가려고 하지만 바로 파리스에게 적발되고 만다. 레나는 '자기는 타이쿤 왕국의 왕녀'라며 바람의 신전에 갈 수 있도록 배를 빌려달라고 한다. 이때 레나의 목걸이가 빛나고 파리스는 그것을 보고 일행을 모두 가두라고 명령한다. 옥에 갇힌 일행. 바츠는 레나가 왕녀라는 사실을 숨긴 것에 대해 매우 실망을 한다. 한편 파리스는 레나의 목걸이가 자신의 목걸이와 같다는 것에 대해 골똘히 생각하며 레나의 아버지가 바람의 신전에 있다는 것을 들은 파리스는 일행을 풀어주고 같이 바람의 신전으로 향한다. 레나는 파리스에게 어떻게 바람이 불지도 않는데 배가 움직이냐고 묻자, 파리스는 배를 끌어주는 해룡인 실드라를 일행에게 소개시켜 준다. 배의 운전은 해적에게 맡겨두면 자동으로 바람의 신전까지 간다.

걸렸다

이놈이 실드라다

바람의 신전

바람의 신전에 도착한 일행은 신전 1층 왼쪽방에서 안절부절하는 대신을 만나게 된다. 대신은 바람이 멈춘 후부터 신전에 몬스터들이 나타나기 시작했으며 타이쿤왕은 급하게 신전 최상층으로 올라갔지만 아

직 돌아오고 있지 않다는 말을 레나에게 전한다. 일행은 뭔가 잘못되고 있음을 느끼고 최상층으로 향한다. 최상층에 도착한 일행은 부서진 크리스탈을 보았으며 이때 세상에 흩어진 4조각의 크리스탈이 빛을 발하기 시작했다. 불의 마음인 용기는 파리스에게, 물의 마음인 동정은 레나에게, 흙의 마음인 희망은 가라프에게, 바람의 마음인 탐구는 바츠에게 빛을 비추었다.

이때 바람의 크리스탈이 있는 곳에서 타이쿤왕이 나타나서 '바람의 크리스탈은 깨어졌으며 너희들은 선택된 4명의 용자들이다. 바람의 크리스탈은 이미 깨어졌다. 중요한 것은 이제부터이다. 나머지 3개의 크리스탈이 깨어지려고 한다. 너희들은 그 3개의 크리스탈을 지켜야 한다.'라는 말을 남기고 사라진다. 이때부터는 직업(JOB)을 사용할 수 있다. 각 캐릭터에 맞는 직업을 선택하자.

악을 물리쳐라

BOSS 윙 랩터

전체 공격인 브레스 윙을 사용한다. 대미지는 약 25정도.

윙 랩터

새로운 시작

바람의 신전에서 배를 타고 남서쪽으로 가면 작은 마을인 '툴'마을이 나온다. 이 마을로 가자. 마을에 도착하면 해적들과 파리스는 술을 먹으러 술집으로 들어간다. 파리스는 무기를 살 때만 나타나는데…. 마을의 북쪽에 있는 조크의 집으로 가자. 조크의 집에 도착한 레나는 조크에게 월스 마을로 가기위해 트루나 운하를 통과해야 하니 열쇠를 달라고 한다. 하지만 조크는 열쇠를 잃어버렸다고 하며 오늘은 늦었으니 이곳에서 하룻밤 묵으라고 한다. 밤이 깊어지고 다른 일행이 잠이 들었을 무렵 바츠는 잠을 이루지 못하고 밖으로 나와 산책을 한다. 이때 바츠는 조크를 만나게 되고, 조크는 혹시나 레나님이 위험해 질까봐 숨겨 놓았지만 바츠 일행을 보고는 안심이 된다며 '레나님을 잘 부탁한다.'고 말하고서는, 조크는 바츠에게 트루나 운하의 열쇠를 준다.

술집으로 가는 파리스

레나님을 부탁 드립니다

트루나 운하

'툴' 마을에서 정동쪽으로 가면 트루나 운하가 나온다. 트루나 운하로 가는 배 위에서 레나는 지금은 단지 바람이 약해졌을 뿐이지만 언젠가는 이 바람이 멈추어 버릴 것이고, 때문에 하늘은 오염되고 새들은 날아다닐 수 없게 될 것이라고 한다. 아버지인 타이쿤 왕이 물, 불, 흙의 크리스탈을 지켜달라는 말을 다시 상기 시켜준다. 만일 나머지 세 개의 크리스탈이 깨지면 당분간은 문제가 없겠지만 얼마 지나지 않아 대지는 썩어 들어가고, 물은 오염되어 흐름을 멈추고, 불도 없어져 추워져 사람들이 살 수 없는 세상이 될 것이라고 한다. 일행은 '크리스탈을 지킨다.'라는 신념을 불태우며 운하로 향한다. 운하로 들어가면 바츠가 운하의 문을 여는데, 레나가 '열쇠가 어디서 났냐'며 물어본다(바츠는 조크에게 열쇠를 받고 아무에게도 이야기를 하지 않았다). 바츠는 아무말도 하지 않고 조용히 운하로 들어가자고 한다. 운하를 진행하다 보면 좁은 길에서 소용돌이가 생기게 되고 그곳에서 몬스터와 전투를 하게 된다.

사람이 살 수 없다면…?

열쇠는 어디서 났어?

BOSS 카라보스

카라보스

가재와 비슷하게 생긴 카라보스는 기본 공격으로 대미지를 35정도 주며, 마비공격을 주로 사용한다. 마비에 걸리면 2~3 턴 정도는 움직일 수 없으니 조심하자. 가재는 번개에 약하다. 흑마법사가 '썬더'를 사용하면 한번에 약 150정도의 대미지를 입힐 수 있다.

카라보스를 이기고 나면 일행은 소용돌이에서 빠져나오지만 배를 끌던 실드라는 소용돌이에 끌려들어가게 된다. 파리스는 실드라를 구하러 가겠다고 하지만 일행은 그녀를 말린다. 파리스는 실드라는 어딘가에 살아있을 것이라는 희망을 갖고 실드라와 헤어진다. 실드라가 없는 배는 정처없이 떠돌게 되고 일행은 모두 지쳐 쓰러지게 된다.

시일드~~~라

배의 무덤

얼마나 흘러 다녔을까? 일행이 정신을 차린 곳은 '배의 무덤이다'. 일단 난파된 배 위에서 일행은 이곳을 빠져 나가기로 한다. 우선 난파된 배의 선실로 들어가면 일행은 이곳 어딘가에 길이 있을 것이라고 한다. 길은 물 속에 있다. 왼쪽으로 해서 물 속으로 들어가자. 물 속에는 계단이 있는데 조금은 헤멜 수 있으니 조심하자. 이곳을 빠져 나오면 허름한 창고로 갈 수 있다. 이곳에 도착하면 일행은 우선 안심을 하고 젖은 옷을 말리며 쉬자고 한다. 레나는 귀퉁이에 있는 방으로 들어가고 바츠는 물품상자에서 불을 켤 수 있는 도구를 꺼내 모닥불을 피운다. 그리고 가라프와 바츠는 옷을 벗어 말리자고 한다. 이때 파리스는 괜찮다며 벗기(?)를 거부하자, 가라프와 바츠는 그녀의 옷을 벗기려고 하고, 이때 파리스가 여자인 것을 알게된다(이전까지 일행은 파리스가 남자인 줄 알았음). 레나가 왜 남장을 하고 다니냐고 물어보자, 파리스는 해적세계에서 여자는 바보 취급을 당하니까 남장을 하고 다닐 수 밖에 없다고 대답을 한다. 이곳에서 하룻밤을 묵고 이곳을 빠져나가자. 빠져 나가는 도중 선실에서 세계지도를 얻을 수 있다. 세계지도를 얻은 후 오른쪽 배의 갑판으로 가면 작은 보물상자가 보일 것이다. 이 보물상자를 열면 가라앉은 배의 앞부분이 떠오르게 된다. 이 배를 건너면 육지다. 가자! 육지로~

도착한 곳은 배의 무덤

파리스는 여자였다

이 상자를 열면된다

육지에 도착하면 갑자기 바츠는 이상한 기운을 느낀다. 그리고 바로 바츠의 어머니인 스테라, 레나의 아버지인 타이쿤왕과 가라프의 딸이 나타나 그들을 부른다. 레나와 파리스, 바츠는 그들을 알아보고 혼을 빼앗기지만 기억상실증에 걸린 가라프는 딸을 알아보지 못해 혼을 빼앗기는 것을 면한다. 그때 어디선가 세이렌이 나타난다. 세이렌은 가라프에게 혼을 자기에게 주고 동료가 되라고 한다. 그렇다 이 모든 것들은 세이렌이 만들어낸 환영이었던 것이다. 가라프는 세이렌의 제안을 거절하고 동료들을 깨운다. 깨어난 일행은 세이렌과 전투를 한다.

Boss 세이렌

세이렌은 침묵마법과 회복마법을 동시에 사용한다. 한번에 50~60정도로 회복을 한다. 또 썬더도 사용을 하는데 한번에 50~60정도의 대미지를 준다. 세이렌은 시간이 지나면 언데드계로 변신을 하는데, 이때는 물리적인 공격이 거의 먹히지 않는다. 이때는 세이렌에게 회복마법을 걸어주면 90정도의 대미지를 입으니 사용하자. 그렇게 어려운 적은 아니다.

세이렌의 슬로우

비룡의 풀

배의 무덤을 빠져나와 남동쪽으로 내려가면 카렌의 성이 나온다.

우선 카렌성 이곳저곳을 돌아다니며 정보를 얻자. 마을을 잘 살펴보면 마을 어귀와 주점앞에 같은 옷차림을 한 여자가 보일 것이다. 먼저 마을 어귀에 있는 여자에게 말을 걸면 북쪽산에 피는 보라색 꽃에는 독이 있다는 말과 말을 남쪽으로 바다를 건너가면 월스라는 마을이 있다는 정보를 얻게된다. 하지만 배도 없는데…. 그리고 주점앞에 있는 여자에게 말을 걸면 주점 2층으로 가라고 한다. 2층으로 가면 어떤 남자가 용이 북쪽 산으로 날아가는 것을 보았다고 이야기를 한다. 바츠가 어떤 모습을 한 용이냐고 물어보자. 그 남자는 갑옷을 입은 용이라고 말한다. 레나는 그 용이 아버지가 타고 다니시던 비룡일 것이라고 한다. 북쪽 산에는 용의 상처를 치료해 줄 수 있는 비룡초가 자란다는데…. 어서 북쪽 산으로 가자.

아버지일거야

북쪽 산

마을에서 나와 약간 동쪽으로 간 후 북쪽으로 가면 '북쪽 산'이 나온다. 북쪽 산의 중턱쯤에 이르면 보라색 꽃이 듬성듬성 피어 있을 것이다. 이곳에 닿으면 독에 걸리니 주의하자. 계속 진행해 산의 정산 부근에 다다르면 레나는 아버지의 투구를 발견한다. 그리고 그때 어디선가 화살이 날아와 레나에게 명중되고 일행이 그녀를 구하러 다가가자 길이 무너져 버린다. 이때 화살을 레나에게 쏜 장본인인 '마기사' 라는 놈이 나타난다. '마기사'가 레나를 납치해 가려고 하자 분개한 파리스는 무너진 길을 건너가 나머지 일행이 끊어진 길을 건너올 수 있도록 조치를 한다. 그리고 일행은 '마기사'와 전투를 한다.

여기에 닿으면 독에 걸린다

아버지의 투구야

Boss 마기사

마기사는 한번에 50정도의 대미지를 준다. 방어력과 공격력이 높으니 조심하자. 그리고 이놈은 중간중간에 마물을 소환하는데 이놈의 공격력이 마기사보다 1.5배 정도 세다. 회복에 신경쓰며 대전을 하자.

마기사의 브리자드 공격

마기사를 이기고 나면 산의 정상으로 가자. 산 정상에는 부상당한 비룡이 누워있으며 이런 비룡을 고쳐주려고 레나는 독초에도 불구하지 않고 비룡초를 가져와 비룡을 고쳐주고 쓰러진다. 부상에서 회복한 비룡은 자기를 위해 희생한 레나를 구해준다.

이제 비룡을 타고 다닐 수 있다. 하지만 고소 공포증이 있는 바츠는 비룡 타는 것을 거부한다. 하지만 얼마 버티지도 못하고 바츠는 비룡을 탄다. 비룡을 타고 남쪽에 있는 '월스'로 가자.

쓰러진 레나

월스 성

월스 성에 도착하면 일단 마을로 가서 장비나 아이템을 정비하자. 어느정도 정비가 되었으면 성으로 들어가자. 성에서 일행은 월스 국왕을 만나게 되고 레나는 월스 왕에게 물의 크리스탈의 힘을 증폭시키는 것을 막아달라고 부탁한다. 하지만 왕은 '우리는 물의 크리스탈 덕분에 살고 있다며 그렇게 할 수 없다.'고 한다. 레나는 그렇게 하지 않으면 물의 크리스탈도 깨져 버린다며 간곡히 부탁을 한다. 월스 왕은 바람의 크리스탈의 이야기는 들었지만, 물의 크리스탈이 꼭 바람의 크리스탈처럼 깨진다고 보장할 수 없다며 거절을 한다. 이때 월스의 탑 근처에 또다른 운석이 떨어진다. 왕은 이야기는 나중에 하자며 황급히 나가버린다. 모두 월스의 탑으로 가자.

Point 월스 성 지하에는 시바가 잠들어 있다. 레벨이 높아졌을 때 다시 오자.

물의 크리스탈 힘의 증폭을 멈춰주세요

운석이 월스의 탑 근처에 떨어졌다

월스의 탑

월스의 탑을 성의 북쪽에 있다. 월스의 탑은 그리 어렵지 않게 진행할 수 있다. 월스의 탑 최상부에 도착하면 한 병사가 가루라에게 공격당하는 것을 볼 수 있다. 가루라는 월스 지방에서 사는 온순한 동물인데, 병사를 공격하는 것을 보면 누군가에게 공격당하고 있는 것이 틀림없다. 가루라는 물의 크리스탈을 부수려고 하고 있다. 어서 가루라는 막자.

이곳으로 올라가자

Boss 가루라

맘모스의 모습을 한 가루라의 특징은 방어력이 강하다는 점이다. 그리고 일회 공격시 2연속공격을 하고, 때에 따라서는 한턴에 2회공격을 한다. 즉, 재수 없으면 한턴에 4번 공격을 받는다는 것이다. 공격력도 무시 못하는 놈이니 주의하자.

가루라

가루라를 이기고 나면 아까 그 병사가 가라프를 알아보며 '크리스탈을 지키지 못해 미안하다.'고 하며 숨을 거둔다. 가라프가 누군지 알 수 있는 기회였지만 일행은 그 기회를 놓쳐버리게 된다. 크리스탈은 부서졌고 그 조각들은 일행에게 시마법사, 소환사, 버서커, 적마법사, 마법검사의 새로운 직업을 전수해 준다.

이때 지진이 일어나게 되고 탑은 나머지 크리스탈 한조각과 함께 사라지게 된다. 일행은 바다를 표류하게 되고, 어디선가 죽은 줄로만 알았던 실드라가 나타나 일행은 안전하게 해변까지 데려다 준다. 실드라는 일행을 구해주고 마지막 숨을 거둔다. 이제 월스의 탑 근처에 있는 운석으로 향하자.

고마워! 실드라

월스의 운석

월스의 운석으로 가면 일행은 운석안으로 들어가게 되고 워프존에 휘말리게 된다. 일행이 워프존으로 도착한 곳은 칼낙성 근처이다. 북쪽으로 산을 돌아서 칼낙으로 들어가자.

워프존으로 어딜가지

칼낙 성

칼낙 성으로 들어가 무기점에서 무기를 사게 되면 밖에서 병사가 들어와 일행을 감옥에 가두어 버린다. 감옥에 갇힌 일행은 화약으로 감옥을 탈출하려고 하던 시드를 만난다.

시드는 마지막 남은 화약으로 감옥을 탈출하려고 했지만 실패하고 만다. 비웃어 주자. 시드는 자신을 일행에게 소개하고 일행은 시드가 크리스탈의 힘을 증폭시키는 기계를 만든 시드라는 것을 알게된다. 시드는 '고대 도서관에서 찾은 책에 의하면 옛날 크리스탈은 지금과는 비교가 안될정도의 힘을 가지고 있었고 자신을 타이쿤, 월스, 칼낙에 있는 크리스탈을 예전의 힘을 가질 수 있도록 그 힘을 증폭시키는 증폭기를 만들었지만 지금와서는 만든 것을 후회하고 있다'고 말한다. 그리고 타이쿤과 월스의 일을 보고 시드가 칼낙이라도 막으려고 칼낙에 와서 증폭기를 멈추려고 하자, 칼낙 병사들이 자신을 이곳에 가두어 버렸다고 말한다. 결국 시드와 일행의 목적은 같은 것이었다. 이때 대신이 황급히 감옥으로 들어오고 예전에 시드가 했던 일들이 다 옳았다는 것을 시인한다.

하지만 증폭기를 멈추어도 크리스탈의 힘은 계속 증폭된다고 한다. 시드는 이 원인은 화력선 때문이라며 일행에게 도움을 청한다. 대신이 일행은 운석에서 나온 웨어 울프의 친구라면서 일행이 도와주는 것을 꺼려하자, 시드는 그 일을 단호히 거절한다. 대신은 '울며 겨자 먹기'식으로 허락을 한다. 일단 밖으로 나가서 무기와 아이템을 정비하자. 성문근처에 다다르면 아까 대신이 말하던 웨어 울프가 성으로 들어오려고 하는 모습을 볼 수 있다.

무기 좀 사자

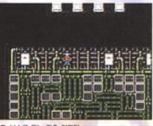
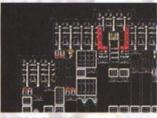
바보! 시드

이놈은 뭐야

화력선

성 아래에 위치한 화력선으로 가자. 화력선 내에 있는 적은 강하니 만반의 준비를 하고 들어가자. 화력선 내부는 조금 복잡한 구조로 되어있다. 화력선의 기본 이동수단은 엘리베이터와 컨베이어 벨트이다. 화력선 내부를 돌아다니다 보면 스위치로 발판을 움직이는 곳이 나오는데 잘 생각해서 통과해 보자. 이곳을 통과하면 4개의 환풍구가 나오는데, 4개중 왼쪽에서 2번째 환풍구가 보스로 이어지는 길이고 나머지는 아이템 상자가 있는 곳으로 연결되어 있다. 선택은 자유! 화력선 끝에는 누군가에게 조종당하고 있는 칼낙여왕이 있다. 칼낙여왕은 일행을 '자신의 부활을 방해하는 자.'라고 하며 리퀴드 프레임을 불러내 일행과 전투를 시킨다.

엘리베이터를 타자

환풍구도 이용

보스로 가는 길은 여기다

이것을 잘 움직여야 한다.

Boss 리퀴드 프레임

전체 공격을 하는 리퀴드 프레임은 주무기로 화염을 사용하는데 한번에 110정도의 대미지를 준다. 공격력이 세고 HP가 높으니 조심하자. 리퀴드 프레임은 속성이 불이기 때문에 브리자드 계열의 마법을 사용하자. 리퀴드 프레임은 세가지 형태로 변하는데, 손 모양으로 변했을 때는 대미지를 입지 않으니 참고하자. 아군의 회복에 힘을 쓰자. 한명이 쓰러지기 시작하면 전투가 힘들어지니 주의하자.

리퀴드 프레임의 공격

리퀴드 프레임을 이기고 나면 칼낙여왕은 제정신으로 돌아오게 되고 크리스탈의 힘이 증폭되는 것은 기계 때문만이 아니라고 한다. 크리스탈은 '자신 스스로가 부활하려고 한다.'고 한다. 칼낙여왕은 뒤에 있는 통로로 가면 불의 크리스탈 룸으로 갈 수 있다고 하며, 일행에게 불의 크리스탈을 부탁한다.

크리스탈 룸

크리스탈 룸에 들어가면 오른쪽 벽을 뚫고 나오는 웨어 울프를 보게된다. 일행은 웨어 울프를 보고 싸울 준비를 하자. 웨어 울프는 자신은 적이 아니라고 하며 가라프를 알아본다. 이때 갑자기 왼쪽 통로에서 한 병사가 나타나 증폭기의 스위치를 가동시킨다. 바츠가 레버를 조작해 보지만 이미 때는 늦은 것이다. 크리스탈 룸은 비상에 걸리게 되고 웨어 울프는 일행이 크리스탈 룸을 빠져 나갈 수 있도록 크리스탈로 다가오는 환풍구를 막아서며 일행에게 흙의 크리스탈을 부탁한다. 일행은 웨어 울프에게 다가가지만 폭발로 아래층으로 떨어진다. 불의 크리스탈은 파괴되고 웨어 울프도 함께….

어군이었나?

칼낙 성은 불의 크리스탈의 힘으로 움직이기 때문에 불의 크리스탈이 파괴된

칼나 성은 10분후에 터지게 된다. 일행은 10분내에 성을 빠져나가야만 한다. 성의 곳곳에는 좋은 아이템이 많으니 시간을 염두하고 아이템을 많이 챙겨 나가자. 성은 폭파되고 그 영향으로 일행은 서쪽으로 갈 수 있게 된다. 일행은 닌자, 마수사, 풍수사, 도둑 이 네가지 직업을 전수 받게 된다.

폭파 10분전

우선 화력선으로 가서 시드를 만나보자. 시드는 성이 폭파된 것은 자신 때문이라며 의기 소침해 하며 마을로 간다. 마을로 가서 술집 2층에 있는 시드를 찾아가자. 시드는 자신이 증폭기를 만들지 않았으면 이런일은 벌어지지 않았을 것이라고 하며 혼자 있고 싶다고 한다. 더 이상 시드를 건들지 말고 나가자.

의기 소침한 시드

고대 도서관

칼낙의 서쪽 길을 따라 남쪽으로 내려가면 고대 도서관을 볼 수 있을 것이다.

고대 도서관에 가면 분주하게 움직이는 학자들을 볼 수 있을 것이다. 학자들은 시드의 손자인 미드가 몬스터가 득실거리는 지하에 책을 찾으러 들어갔다고 한다. 그리고 이곳에는 30년전 바람의 신전 근처에 나타났던 몬스터들을 책 속에 봉인 시켰는데, 예전에는 이프리트가 몬스터가 있는 책들만 불태웠는데, 이프리트가 봉인된 지금은 어느 책을 태워야 될지 몰라 학자들이 헤매고 있다. 어서 도서관 지하로 들어가자. 지하에는 전과는 다른 적이 등장하는데, 그것은 바로 책이다. 이놈들은 책 페이지를 바꿔가며 공격을 하는데 각 페이지마다 속성이 다르니 조심하자. 지하에서 이동하는 방법은 2가지이다.

첫째는 벽에 위치한 책장을 눌러 책장을 이동시키는 것이고, 둘째는 책장에 조그마한 통로로 이동하는 것이다. 도서관 지하를 이동하다보면 한 책장이 이프리트가 책을 태우는 것이 무섭다며 일행의 길을 막는데, 우선 그곳에서 나와 왼편에 있는 통로로 들어가 이프리트를 물리치자.

BOSS 이프리트

이프리트는 불의 속성을 가지고 있기 때문에 브리자드 계열의 마법을 사용하면 된다. 일행의 직업중 마법검사가 있으면 브리자드 검을 사용하자. 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

이프리트를 물리치고 다시 그 책장으로 가면 길을 열어준다. 그 길을 따라 조금만 진행하면 책장에서 책을 읽고 있는 미드를 만날 수 있다. 미드에게 다가가려고 하는 일행은 미드주위에 이상한 기운을 느끼게 된다.

백어택도 억울한데…

BOSS 비브로스

비브로스는 공격력이 강하고 콘퓨와 프로테스, 드레인을 동시에 사용한다. 일행중 한명이라도 콘퓨가 걸리면 전투가 힘들어지니 조심하자. 프로테스와 드레인도 무시 못한다. 비브로스는 방어력면에서는 보스급이 되지 못하지만 프로테스로 보완, 회복마법 대신 드레인을 사용 필요한 HP를 회복하니 조금은 힘들어 질 수도 있다. 비브로스는 이프리트와는 달리 파이어계에 약하니 이프리트와 반대 속성으로 공격을 하자.

비브로스의 공격

비브로스를 물리치고 미드에게 가면 미드는 책을 읽는 데 방해하지 말라고 한다. 바츠가 '여지껏 여기서 책을 읽었나?' 고 묻자 '등뒤에서 이상한 소리가 났는데 그게 일행들이었나?' 고 반문을 한다. 지하를 빠져나오면 미드는 학자들에게 화력선을 크리스탈의 힘없이 움직이게 할 수 있는 방법이 적혀있는 책을 찾았다며 시드에게 어서 가자고 한다. 하지만 파리스는 미드에게 시드는 이미 연구를 포기한 상태라고 말해준다. 이 말을 믿지 못하는 미드는 시드가 있는 칼낙의 술집으로 간다. 따라가 보자.

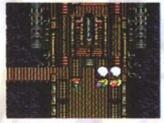
이제야 내가 찾던거야

칼낙의 술집

시드가 있는 곳에 도착한 일행은 시드에게 미드가 안왔냐고 묻자 시드는 모든게 끝이 났다며 자포자기를 해버린다. 이때 미드가 들어와 시드품에 안겨 시드를 마구 때린다. 미드는 자포자기한 시드에게 실패를 두려워 말라고 한 건 할아버지라며 다시 해보자고 한다. 아직 흙의 크리스탈이 남아있으며 화력선을 이용하면 지킬 수 있다고 말한다. 미드는 자기가 알아낸 방법을 시드에게 알려주고 미드와 시드는 바로 작업을 시작한다. 이때 가라프는 미드가 시드에게 하는 행동을 보며 어렴풋한 옛기억들은 회상한다.

시드의 기억

미드가 크루루라는 여자아이로 오버랩되면서 가라프의 옛모습을 볼 수 있다. 동시에 30년전 암흑 마법사 '엑스데스'를 봉인 시키는 일도 기억해 낸다. 자신은 30년전 운석을 타고 이 세계에 온적이 있었는데 자기가 살던 세계의 악마인 엑스데스를 이 세계의 4개의 크리스탈로 봉인 시켰다는 것이다. 다시 말해 4개의 크리스탈이 파괴가 되면 엑스데스의 봉인이 풀리게 되는 것이다. 하룻밤이 지난후 화력선은 완성되며 시드는 미드와 더 조사할 것이 있다며 고대 도서관으로 간다고 하며 일행을 떠나 보낸다.

이곳에 엑스데스가 봉인되었다

작업이 끝났나 보군

자콜마을

배를 타고 남서쪽으로 가자. 그곳에는 자콜이라는 마을이 있는데, 육지에 상륙한 후 많이 걸어가야 한다. 자콜 마을에 도착해 마을 사람들에게 수소문을 해보면 배를 타고 동쪽으로가면 삼일월도(초승달 모양의 섬,영어로 크레센토)라는 섬이 있다는 것과 이스트리 마을에 큰 폭포가 있다는 정보를 얻게된다. 무기와 방어구를 정비하고 북쪽에 있는 자콜의 동굴로 가자.

자콜의 동굴

마을의 북쪽에 있는 이곳은 특별한 이벤트가 없고 아이템을 얻는 곳이다. 하지만 월스 성 지하에 있는 감옥에서 마음대로 도둑을 풀어주었다면 이곳에 있는 보물상자에는 아이템 대신에 "내가 먼저 실례했다."라는 메시지가 담긴 종이를 발견할 수 있을 것이다.

이것이 진실의 스위치 이다

이곳은 곳곳에 있는 해골모양의 스위치를 이용해 막힌 길을 뚫어야 한다. 전에 해적의 본거지에서와 같은 방식이다. 하지만 언제나 예외는 있는 법. 이곳에는 진실을 봐야 열리는 문과 보물 상자속에 있는 스위치를 눌러야 열리는 문이 있다. 진실을 봐야 열리는 스위치는 그 앞에서 기다

리고 있으면 여러개의 스위치중 한 개의 스위치가 보이는데 그때 재빨리 그 스위치를 눌러야 한다. 동굴에는 쓸만한 아이템이 있으니 챙겨두자.

크레센트 마을

자콜의 동굴에서 나와 배를타고 남동쪽에 있는 삼일월도로 가자. 삼일월도에는 크레센토라는 마을이 있다. 이곳에 일행이 들어서면 지진이 일어나게 되는데, 이때 시드와 미드가 밤새 만든 화력선이 바다속으로 가라앉게 된다. 이동수단이 없어진 일행. 새로운 이동수단을 찾기 위해 마을 이곳 저곳을 수소문 해 보자. 그러면 흑 초코보에 대한 이야기를 들을 수 있을 것이다. 일단 마을에 있는 음유시인에게서 회복의 노래를 배우고 마을 남쪽에 있는 흑 초코보의 숲으로 가보자.

배가 가라앉는다

흑 초코보의 숲

흑 초코보의 숲에 도착한 일행은 멸종된 줄만 알았던 흑 초코보를 발견하게 되고, 바츠가 초코보를 잡아 탄다. 간만에 사람을 태운 초코보는 날아오르다 이내 떨어지고 마는데, 화가 난 파리스는 초코보의 등을 때린다. 이때 초코보의 입에서 칼낙이 폭발할 때 날아간 2개의 크리스탈이 나오고 일행은 음유시인과 사냥꾼의 직업을 얻게된다. 이제 흑 초코보를 타고 이곳 저곳을 다녀보자. 흑 초코보는 바다와 산맥을 쉽게 넘어다닌다.

간만에 날려고 하니 안되지

헉! 크리스탈이

이스트리 마을

일단 이스트리 마을로 가보자. 이곳에서는 동쪽의 숲에 라무우가 잠자고 있다는 것과 동쪽에 이스트리 폭포가 있는데 이전 지진의 영향으로 폭포로 가는 길이 막혔다는 정보를 얻게 된다. 현재 폭포로 들어갈 수 없으므로 장비를 점검하고, 음유시인에게 노래 하나를 배운 뒤 세계 북쪽 산맥에 둘러싸여 있는 럭스마을로 가보자.

라무우의 공격

럭스마을

럭스마을은 바츠가 어릴적 살던 마을이다. 마을 사람들을 만나 이야기 해보면 바츠가 살던 집에는 지금 음유시인이 산다고 한다. 그 집으로 가보자. 집은 예전과 변한게 없어 보인다. 우선 서랍위에 놓인 오르골을 켜보자. 오르골에서 낯이 익은 음악이 나오고 바츠는 예전 기억을 떠올린다. 그곳에서 나와 여관에서 하루 묵자. 공짜니까 걱정할 필요는 없다. 일행이 모두 잠든사이 바츠는 잠을 이루지 못하고 어머니가 잠든 무덤에 간다. 이때 파리스가 나타난다. 파리스에게 바츠는 어머니가 돌아가시고 자신은 아버지와 여행을 떠났으며 3년전 아버지도 병으로 돌아가셨다는 이야기를 해준다. 바츠는 아버지의 유해를 어머니의 무덤에 합장하며 묘비명을 '도르간…그리고 그의 사랑하는 아내, 이곳에 잠들다.' 라고 바꾼다. 바츠는 파리스에게 '아버지는 강하다.' 라는 말을 남기고 잠을 자러 가버린다. 정말 아버지는 강한 걸까?

럭스에서 하루를 묵었으면 이제 시드와 미드가 있는 고대 도서관으로 가자.

효자 났구먼

고대 도서관

고대 도서관에 가서 시드와 미드를 만나면 타이쿤 왕의 행방에 대해서 알게 된다. 칼낙 마을 사람중 한명이 타이쿤 왕을 보았다는데… 그는 유사의 사막으로 갔다고 한다. 하지만 미드가 유사의 사막은 모래가 흐르고 있어 아무나 들어갈 수 있는 곳이 아니라고 한다. 그러면 타이쿤 왕은 어떻게 들어갔을까? 칼낙 사람들 말로는 공중에 떠있었다고 한다. 이유야 어찌 되었든 서쪽의 유사의 사막으로 가자.

타이쿤이 나타났다고!

유사의 사막

유사의 사막을 이동할 때는 그냥 흐르는 모래위에 몸을 맡겨야 한다. 하지만 사막 입구의 모래는 계속 한자리를 맴돌고 있어 일행은 유사의 사막에 발을 들여놓을 수가 없게 되었다. 이때 시드와 미드가 와서 유사의 사막에 들어갈 수 있는 한가지 방법을 알려준다. 그 방법이라는 것은 종을 사용해 유사의 사막을 돌아다니는 샌드 웜을 불러내는 것이다. 좀 위험하지만 이 방법 밖에 없다고 하니 별 수 없지. 시드와 미드가 샌드 웜을 부르기 전에 만반의 준비를 해두자.

Boss 샌드 웜

샌드 웜의 공격 패턴은 3개의 구멍으로부터 랜덤하게 이동을 하며 전체 공격 마법인 「유사」와 중력 마법인 그라비데를 사용한다. 샌드 웜의 약점은 물이다. 파티중 마법검사가 있으면 브리자드 계열의 마법검을 사용하자. 하지만 샌드 웜은 간단 필승법이 존재한다. 일단 파티중 한명을 청마법사로 만든다. 그리고 칼낙 서쪽 사막에서 '드롬키마이라'에게서 아쿠아 브레스를 배운다. 그리고 샌드 웜전에서 아쿠아 브레스를 사용하면 이놈을 한방에 보낼 수 있다. 여의치 않으면 스톱을 적절히 구사해 주는 방법도 좋다.

샌드 웜의 아름다운 자태

샌드 웜을 물리치면 샌드 웜이 움직였던 자리를 이용해 유사의 사막으로 들어갈 수 있다. 바츠는 시드와 미드에게 숲에 다 두고온 흑 초코보를 일행이 여행 다니는 동안 돌려보내 달라고 부탁한다. 유사의 사막에서 자주 등장하는 샌드 베어는 HP가 무려 1000에 달하고 공격력과 방어력이 높으니 주의를 하자. 이동하는데는 그렇게 큰 어려움이 없다.

폐허의 마을

유사의 사막을 빠져나와 남쪽으로 내려가다 보면 폐허의 마을을 볼 수 있다.

폐허의 마을에 들어가면 마을을 기웃거리는 타이쿤 왕을 만날 수 있다. 하지만 타이쿤 왕은 일행을 보고는 계속 도망을 다닌다. 미니게임(?)이라고 하기에는 좀 뭐하지만 이제부터 타이쿤 왕을 찾아야 한다. 결국 궁지(?)에 몰린 타이쿤 왕. 일행이 왕에게 다가가려 하자, 일행이 있는 땅이 꺼지면서 일행은 지하로 떨어진다. 정신을 차린 일행, 하지만 가라프는 혼자 옆방으로 떨어져 약간의 쇼(?)를 보여주고 일행과 합류한다. 이곳의 중심부에 도착하면 다른 곳으로 워프할 수 있는 워프 존이 있으니 그리로 가자.

타이쿤 왕이다

삼일월도

워프해서 온 곳은 삼일월도에 위치한

비공정 비밀기지인 카타팔트이다. 한편 일행이 이동하는 도중, 시드와 미드는 바츠와의 약속을 지키기 위해 흑 초코보를 타고 삼일월도로 온다. 시드와 미드가 삼일월도 남쪽에 있는 흑 초코보의 숲에 도착해 초코보를 풀어주고 있을 무렵 바츠 일행은 카타팔트를 돌아다니다 스위치를 만지게 되고, 그걸로 인해 시드와 미드는 카타팔트 내부로 들어오게 된다. 일행은 이곳에서 이상한 이벤트를 보게된다. 아이템을 얻는 이벤트인데, 그리 중요하지 않지만 재미있다.

이곳은 그리 복잡하지 않으니 화력선까지 쉽게 갈 수 있을 것이다. 일행은 침몰된 화력선 이외에 프로펠러가 달린 화력선 아니 비공정을 보게되며, 이곳에서 시드와 미드를 만나게 된다. 시드는 바로 동력실로 가서 비공정을 띄울 수 있도록 준비를 한다. 비공정은 이룩하게 되지만 세상에 공짜는 없는 법이다. 배 밑에 몬스터가 있을 줄이야.

자! 전투다.

워프아자

시드가 약속을 지키는군

오래간 만이야

Boss 크레이크 로우

크레이크 로우는 갑각류 몬스터로 번개에 약하다. 이놈의 공격 패턴은 '점액'을 발사하는 것 이외에 아군 1인의 HP를 반으로 깎는 '테일 스크류'사용한다. '썬더' 계열의 검이나 마법을 3~4회 사용하면 물리칠 수 있다.

크레이크 로우

전투가 끝이 나면 시드는 전투로 파손된 부분을 수리해 준다. 비공정이 수리되면 한걸음에 타이쿤 성으로 가자.

타이쿤 성

타이쿤 성에 가면 파리스의 옛일을 알게된다. 파리스의 본명은 사리사. 사리사는 어렸을 때 항해도중 폭풍우에 휘말려 실종되었고 그때 해적 손에 들어가서 파리스라는 이름을 가지게 된 것이다. 일단 이 모든 사실을 확인했으면 폐허의 마을 근처로 비공정을 몰고가자. 비공정이 폐허의 마을 상공을 지나게 되면 폐허의 마을이 부상을 하게 된다. 일단 삼일월도의 비공정 기지로 돌아가자.

부상하는 폐허도시

삼일월도 비공정기지

기지에 도착한 바츠일행은 시드에게 흙의 크리스탈이 유적 속에 있다는 것과 흙의 크리스탈의 힘으로 유적이 부상했다는 정보를 얻게된다. 일행은 비공정을 타고 흙의 크리스탈을 지키러 가야하는데 지금의 비공정으로는 롱카의 유적에 갈 수가 없다.

시드와 미드는 '아다만타이트'라는 것만 있으면 비공정을 강화시켜 유적으로 갈 수 있다고 한다. 가라프는 그 '아다만타이트'가 자신이 타고 온 운석에서 본 적이 있다고 한다. 일단 타이쿤에 있는 운석으로 가보자.

타이쿤의 운석

타이쿤 운석에 도착했으면 운석 안으로 들어가자. 운석 내부 끝에는 가라프가 말한 대로 '아다만타이트'가 있다. 일행이 '아다만타이트'를 손에 넣으려는 순간 보스 아다만타이마이가 등장한다.

아다만타이마이

아다만타이마이는 직접공격력이 세고 냉기이외의 공격에는 끄떡도 하지 않는다. 이놈은 일정한 공격 패턴이 없는 것이 특징이다. 공격력이 강하기 때문에 일단 아군에게 '프로테스'와 '헤이스트'를 걸어주고 전투를 시작하자. 브리자드 계열의 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다. 파티중 소환사가 있다면 '시바'를 소환하는 것도 좋다.

비공정 기지

'아다만타이트'를 구했으면 비공정 기지로 돌아가 시드에게 넘겨주자. 그럼 시드와 미드가 분주하게 움직여 일행이 쉬는 동안에 비공정을 파워 업 해준다. 이제 유적에 갈 수 있다. 조박법은 필드에서 결정버튼을 누르면 상하 이동 화살표가 나오는데 이때 위를 선택하면 된다. 가자! 유적으로.

위로 갈까아?

롱카의 유적 외부

캐논포의 공격

롱카의 유적에 들어가기 위해서는 유적 양쪽에 있는 4개의 포대를 부숴야 한다. 이 4개의 포대는 화염공격과 미사일 공격을 한다. 포대는 번개에 약하다. 썬더계열의 마법이나 소환수 라무우가 유효하다. 또한 이놈의 레벨은 50이어서 '레벨5데스'로 한방에 보낼 수 있다. 파티중 청마도사가 있다면 '미사일'과 '화염방사'를 배워두도록 하자.

4개의 포대를 모두 없애면 유적 가운데에서 거포 소울 캐논이 나온다.

Boss 소울 캐논

이놈은 HP가 무려 22500이나 되며 파티의 에너지를 반으로 줄여버리는 '파동포'를 사용한다. 파동포를 맞게되면 바로 케알라로 회복을 시켜주자. 한명이라도 기절하게 되면 전투가 힘들어진다. 썬더 계열의 마법으로 집중공격을 해야한다. 가장 힘든 전투가 될 것이다. 전투 포인트는 빠른 회복능력 뿐이다.

소울캐논의 공격

롱카의 유적 내부

롱카의 유적 내부는 매우 복잡한 구조로 되어있다. 안보이는 길이 등장한다. 하지만 파티중 시프가 있다면 '비밀통로'를 사용하자. 한결 이동하기가 수월할 것이다.

이 유적 안에는 '고대의 검'을 비롯해 골드 시리즈 방어구와 각종 무기들이 산재해 있으니 모두 챙기자. 유적 5층에 도착하면 던전 최종부에 스위치가 하나 있을 것이다.

이것을 누르면 크리스탈 룸으로 가는 길이 열린다.

이 스위치를 누르면 길이 열린다

Boss 알케오 에이비스

크리스탈 룸에 도착하면 일행은 타이쿤 왕을 다시 만나게 되며 유적을 지키는 알케오에이비스라는 놈과 전투를 하게된다.

알케오에이비스는 바리어체인지로 속성을 바꾸면서 공격을 하며 한번 변신을 한다. 일단 변신 전에는 브레스 윙, 화염, 블레이즈 등의 마법위주의 공격을 하며, 이때의 HP는 6400정도이다. 변신 후에는 손톱으로 할퀴는 공격을 주로한다. 마법 공격을 하지 않으니 직접 공격을 퍼부어 주자. 또는 청마도사가 파티중에 있다면 '레벨5데스'를 사용하는 방법도 좋다. 이때 HP는 2500정도이다.

이펙지

알케오에이비스를 물리치면 뭔가에 조종당하고 있는 타이쿤 왕이 크리스탈을 부수려고 한다. 바츠가 타이쿤 왕을 공격하려고 하자, 레나와 파리스가 바츠를 저지하고 타이쿤 왕은 일행과 전투를 하려고 한다. 이때 하늘에서 운석이 떨어지고, 크루루가 나타나 타이쿤 왕을 기절시킨다. 레나와 파리스는 쓰러진 타이쿤 왕을 부축하고, 가라프는 손녀 크루루를 보면서 기억을 완전히 되찾는다. 결국 자의든 타의든 크리스탈은 깨지고, 엑스데스의 봉인은 풀린다. 흙의 크리스탈이 있던 자리에 엑스데스가 나타나 크리스탈에 저주를 건다. 그리고 엑스데스는 가라프에게 '다음은 너희세계다'라는 말을 남기고 사라진다. 타이쿤 왕은 흙의 크리스탈에 걸린 저주를 풀어주고, 일행에게 이 세계를 지켜달라는 말과 바츠에게 두 딸을 부탁한다는 말을 남기고 숨을 거둔다. 크리스탈의 저주는 풀리고 일행은 약사, 무용수, 사무라이, 용기사의 직업을 얻게된다. 크리스탈의 힘을 잃은 유적은 추락하게 되고 일행은 슬픔을 뒤로한 채 유적을 탈출한다.

부활한 엑스데스

비공정, 운석

기억이 돌아온 가라프는 일행에게 30년전에 있었던 엑스데스에 관한 이야기를 다 해주고, 방금 크루루가 타고 온 운석은 1번정도는 다시 사용할 수 있어 자신의 세계로 돌아갈 수 있다며 다시 엑스데스를 물리치기 위해 돌아갈 것이라고 말한다. 바츠는 가라프와 함께할 것을 다짐하지만, 가라프는 운석이 한 개여서 한번 가면 돌아올 수 없다며 거절을 한다. 가라프와 크루루는 자신의 세계로 떠나간다. 얼마 후 레나가 바츠에게 아버지의 복수를 하고 싶다며 가라프의 세계로 가자고 한다. 일단 방법이 없으니 시드에게로 가보자. 시드가 있는 비공정 기지로 돌아가면 시드가 '아다만타이트가 위험, 원래 장소에' 글만 남겨 놓았다. 일단 타이쿤의 운석으로 가보자. 타이쿤의 운석에 도착하면 시드가 타고 온 흑 초코보가 보인다. 안으로 들어가자. 안에서는 시드와 미드가 아다만타이트를 가지고 뭘 하는 것이 보인다. 시드가 일행을 부른 이유인 즉은 워프 존이 아다만타이드의 힘을 흡수하고 있기 때문이다. 시드는 이렇게 운석이 힘을 회복한다면 가라프의 세계로 워프하지 않을까 조심스레 예상한다. 일단 아다만타이트가 작아서 무리이니 나머지 3개의 운석의 힘을 빌리자. 각 운석이 있는 곳에는 보스급의 캐릭터가 지키고 있으니 주의하자.

떠나는 가라프

에너지를 흡수하는 아다만타이트

칼낙의 운석

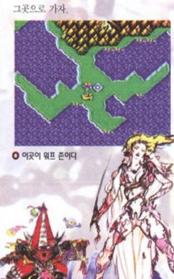
칼낙의 운석에 있는 보스는 타이탄. 타이탄은 '대지의 노여움'이라는 이름에 걸맞게 강력한 땅(土) 속성의 공격을 해온다. 그래봐야 지진이지만. HP는 2500정도 된다. 하지만 그렇게 만만하게 볼 상대는 아니다. 타이탄이 사용하는 어스 쉐이커는 일행을 순식간에 바보로 만들어 버리니 주의해야 할 것이다. 마법중 아군을 부유시키는 '레비테트'가 있다면 전투가 한결 수월해 질 것이다.

월스의 운석

월스의 운석에 있는 보스는 퓨로보로스. 이 퓨로보로스는 7개가 동시에 등장한다. 개개의 HP는 1500정도이지만 기본으로 이놈들이 사용하는 마법이 '케알라'이고 죽을 때 사용하는 것이 '어레이즈'이다. 한놈을 죽여도 어레이즈를 사용해서 다른 놈을 살려내니 전투가 조금 장기전이 될 것이다. 방법은 두가지이다. 한가지는 '사이레스'를 사용해서 적의 주둥이를 꼬매버리는 것. 다른 한가지는 이놈들이 MP를 다 소모할 때까지 기다리는 것이다.

유적 근처의 운석

이곳의 보스는 키마이라브레인이다. 이놈은 '아쿠아브레스'와 '블레이즈'만 조심하면 된다. 한번에 입는 대미지가 크므로 '케알라'로 일행을 수시로 회복해 주자. '그라비데'나 불 속성의 마법을 사용하자.

모든 에너지를 모으면 지도에 가라프의 세계로 워프할 수 있는 곳이 표시가 된다. 그곳으로 가자.

이곳이 워프 존이다

제 2세계

❶ 엑스데스 성
❷ 빅 브릿지
❸ 루골의 마을
❹ 봉인성 쿠자
❺ 모그리의 숲
❻ 모그리의 마을
❼ 발 성
❽ 케루브 마을
❾ 비룡의 계곡
❿ 기드의 동굴
⓫ 사-게이트 성
⓬ 제작의 험대
⓭ 바리어의 탑
⓮ 무어의 마을
⓯ 무어의 대삼림
⓰ 북의 호수
⓱ 골의 동굴

제 2세계에 도착한 일행. 일단 필드화면에서 텐트를 치고 하룻밤 지내자. 일행은 여담을 조금 나눈 뒤, 잠을 청한다. 그때 어디선가 몬스터가 나타나 레나와 파리스를 납치해 가려고 한다.

살려줘!

BOSS 아브다크타

이번 전투는 1 ON 1이다. 이놈의 HP는 1500정도이지만 중요한 것은 이놈이 사용하는 '허리케인'이다. 바츠가 이 허리케인을 맞게되면 빈사상태까지 가니 주의하자. 케알라를 사용하지 못하면 하이포션으로 HP를 회복하자.

하지만 일행은 엑스데스에게 잡혀 엑스데스성 지하감옥에 투옥되게 된다. 이때 엑스데스 수하의 몬스터가, 가라프가 빅 브릿지까지 왔다는 소식을 전한다. 엑스데스는 거울을 준비해 가라프에게 일행의 모습을 보여주며 물러가지 않으면 이자들의 생명을 보장하지 못한다고 한다. 엑스데스는 이 말을 뒤로하고 일행을 길가메쉬에게 맡기고 어디론가 사라진다.

엑스데스 성

가라프는 일행을 구하겠다며 크루루의 비룡을 타고 엑스데스의 성으로 간다. 엑스데스의 성은 그렇게 복잡하지 않은 외길이다. 하지만 파티는 가라프 혼자이므로 조심하자.

성 1층에는 회복의 샘과 세이브 포인트가 있으니 필요한 만큼 레벨 업을 한 후 진행하자. 지하 3층까지 가면 감금중인 일행을 볼 수 있다. 일단 일행을 구하기 위해서는 간수(?) 길가메쉬를 물리쳐야 한다.

가자! 엑스데스 성으로

BOSS 길가메쉬

입만 살아 잘하는 것이라고는 말 밖에 없는 길가메쉬. 앞으로도 여러번 만나게 될 것이다. 유일하게 이놈이 도움이 되는 것은 몸에 겐지 시리즈를 지니고 있다는 것이다. 겐지 시리즈 방어구는 물리, 마법 방어력이 높으니 굉장히 쓸만 할 것이다. 길가메쉬는 공격력과 방어력의 조화가 대체로 잘 되어 있는 편이어서 상대해 볼 만 할 것이다. 길가메쉬에게는 '레벨5데스', '그라비데', '데스크로우' 같은 확률에 영향을 받는 마법들은 효과가 없다. 차라리 '프로테스' 같은 스테이터스 치를 상승시켜주는 보조마법을 사용하는 것이 도움이 될 것이다. 직접공격이 가장 효과적이다.

길가메쉬

길가메쉬를 물리치고 일행과 합류하였으면 엑스데스 성을 빠져나와 빅 브릿지로 향하자.

빅 브릿지

빅 브릿지에 도착한 일행 앞에는 그들을 저지하기 위해 몬스터들이 매복하고 있었다. 몬스터들을 하나하나 물리치고 일행이 빅 브릿지 끝에서 만난 것은 길가메쉬였다.

BOSS 길가메쉬

이번에는 전과는 다르게 마법을 사용할 줄 안다. '카마이타치', '에어로라', '점프', '고블린 펀치', '프로테스', '헤' 등을 사용한다. 전체적으로 전과 비슷하지만 마법을 사용할 줄 안다는 것이 전투하는데 굉장히 힘든 요소로 작용할 것이다. 일정 대미지를 입으면 반성하는 기색을 보이며 도망을 가기 때문에 먼저 길가메쉬에게 '사이레스'를 걸고 공격을 하자.

또 길가메쉬다

길가메쉬를 이기고 나면 엑스데스 성 주위에 바리어가 쳐지게 되고, 일행은 그 영향으로 무서운 생물들이 사는 크로시아 대륙으로 날아가게 된다. 가라프는 그렇게 오지말라고 했는데, 와서 자신을 피곤하게 한다며 일행들을 꾸짖지만, 한편으로는 기쁜 기색을 감출 수가 없었다. 일단 동쪽에 있는 루골의 마을로 가보자.

성에 바리어가 쳐진다

루골 마을

루골 마을에 있는 여관에서 자게되면 강제 이벤트가 발생하게 된다. 어느 게임이나 다 그렇지만 왜! 잘때만 그런건지…. 일행이 자고 있을 때 가라프는 몰래 빠져나와 술집으로 가 루골의 명물인 술을 마신다. 잠을 이룰 수가 없는 바츠. 가라프가 나가는 것을 보고 그를 따라간다.

둘만의 은밀한 대화

바츠는 가라프에게 자신들이 오지 않았으면 엑스데스 성에 쳐들어 갈 수 있었을 것이라며 사과를 하지만 가라프는 일행 때문에 엑스데스 성 보호막의 존재를 알았고, 전멸 당하지 않았다며 오히려 거꾸로 감사의 표시를 하게 된다. 또한 '원래 세계로 돌아갈 수 없다는 것을 알면서 왜 왔나?' 라는 가라프의 질문에 이유같은 것을 없다며 바츠의 가라프에 대한 우정을 다시 한번 확인시켜 준다.

날이 밝으면 루골 마을을 나와 남쪽으로 내려가 보자.

봉인성 쿠자

남쪽으로 내려가다 보면 '봉인성 쿠자'라는 곳을 지나게 되는데 이곳에는 전설의 12무기가 석화가 된 채로 봉인 되어 있다. 지금은 사용할 수 없지만 스토리 후반에 다시 한번 들르게 될 곳이니 위치를 알아두자.

★전설의 12무기

요이찌의 활, 마사무네, 룬 엑스, 홀리 랜스, 사스케의 도, 어새신 대거, 엑스칼리버, 대지의 벨, 아폴론 하프, 위저드 로드, 현자의 지팡이, 파이어 뷰트

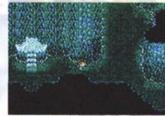
1000년전 사용하던 무기

모그리의 숲

'봉인성 쿠자'에서 좀더 남동쪽으로 가다보면 산맥에 둘러싸인 모그리 숲에 도착하게 된다. 일행앞에는 모그리 한마리가 아등바등 거리고 있다. 이 세계사람인 가라프를 제외한 나머지는 모그리를 처음 보기 때문에 모그리를 매우 신기하게 여긴다. 모그리는 숲속에 사는 이상한 동물로 겁이 많아 쉽게 모습을 드러내지 않는 편이다. 일행을 보고 도망을 가려고 뒷 걸음질 치다가 모그리는 함정에 빠져버린다. 자 구해주자.

함정에 빠지는 모그리

지하수로

모그리가 빠진 함정으로 뛰어내리면 강한 물살이 흐르는 지하수로에 도착하게 된다. 이곳에서는 다른 곳과는 달리 흐르는 물살에 그냥 몸을 맡겨야 한다. 복잡한 구조는 아니니 그렇게 걱정할 필요는 없다. 던전의 끝부분에는 아까 그 모그리가 '티라 사우르스'에게 잡혀있는 모습을 볼 수 있다. 어서 구해주자.

유사의 사막와 같은 방식

Boss 티라 사우르스

티라 사우르스는 '포이즌 브레스'와 '뼈'로 공격을 한다. 이놈의 약점은 회복계 공격과 화염공격이다. 공격 패턴은 타격이나 크리티컬 등, 뼈로 아군 1인만을 공격한다. 이놈은 '그라비데'에 특히 약한데, 파티에 시마도사가 있다면 주저말고 '그라비데'를 사용하자. HP는 약 5000정도이다.

'티라 사우르스'를 이기면 레나가 모그리에게 접근을 한다. 하지만 사람에게 겁이 많은 모그리라 쉽게 일행에게 마음을 열어주려 하지 않는다. 노력 끝에 모그리는 일행에게 접근하게 되고 모그리는 자신이 사는 마을의 위치를 가르쳐 준다. 모그리가 가르쳐 준대로 마을을 찾아가자.

티라 사우르스

모그리 마을

모그리 마을은 총 3개의 집으로 되어있으며, 집에는 보물 상자가 있다. 일단 제일 오른쪽에 있는 집에 가면 전에 구해주었던 모그리가 있다. 모그리는 일행에게 자신이 가지고 있는 아이템을 다준다. 그리고나면 나머지 두 집도 들어갈 수 있게 되는데, 먼저 가운데에 위치한 집으로 들어가 모그리로 변한 뒤 왼쪽에 위치한 집으로 들어가자. 왼쪽에 위치한 집 내부에는 굳게 잠겨진 보물상자 하나와 여자(?)모그리가 한 마리 있다

모그리로 변한 일행이 그 여자(?)모그리에게 말을 걸면 모그리는 사랑에 빠지게 되고 잠겨진 보물상자를 열어준다. 정말 모든걸 다주는 헌신적인 사랑이다.

여기가 모그리의 마을이다

사랑에 빠진 모그리

한편, 발 성에서는 크루루가 가라프의 행방에 대해 고심하고 있는데, 텔레파시가 가능한 모그리가 가라프는 모그리 마을에 있다고 가르쳐 준다. 하지만 발 성에서 모그리 마을은 꽤 멀기 때문에 한번에 가기가 힘들다. 크루루는 상처입은 비룡에게 한번만 날아달라고 간곡히 부탁하고, 결국 비룡을 타고 모그리 마을로 향한다. 모그리 마을은 자세히 보면 모그리 얼굴의 코부분에 해당하는 곳에 위치하고 있다. 결국 크루루는 모그리 마을에 도착하게 되고, 일행은 비룡을 타고 발 성으로 향하게 된다.

성으로 들어가자

발 성

발 성에 도착하면 병사들이 적과의 대치상황을 왕인 가라프에게 보고를 한다. 이때 가라프가 국왕인 것에 바츠는 굉장히 놀란다. 하지만 가라프는 국왕이기 전에 바츠일행의 친구라며 전과 같이 대하라고 한다. 비룡이 있는 발코니에 가면 크루루가 비룡이 죽어가고 있다고 일행에게 이야기 한다. 큰 상처를 입어 날 수 없었는데, 일행을 구하기위해 무리하게 난 것이 큰 원인이었던 것이다. 하지만 어떤 병이든 고칠 방법은 다 있는 것. 전에 비룡의 병을 고쳐 본 레나는 비룡초를 언급한다. 이 세계에도 비룡이 살기 때문에 비룡초가 있기는 하지만 비룡초가 있는 곳은 누구도 살아 돌아 온 적이 없는 비룡의 계곡이다. 이 비룡의 계곡은 성의 북쪽, 웨어 울프들이 사는 마을 '케루브' 마을을 지나 진북 방향에 있다. 크루루에게 희망을 안겨주자.

네가 왕이냐?

비룡초를 구해다 줄게

케루브 마을

케루브 마을에서는 30년전 같이 싸웠던 불의 전사중 한명인 케루가를 만나게 된다. 가라프가 일행을 엑스데스를 봉인한 세계로부터 온 용자들이라고 하자, 케루가는 바츠에게 '너의 마음을 확인해 보겠다.'며 일대일 승부를 신청한다. 케루가는 시작부터 자신의 기술인 「루파인 어택」을 구사하지만 이미 늙은 몸이라 바츠에게 당한다. 케루가가 자신의 루파인 어택을 막아내 대단하다는 칭찬을 받자, 바츠는 다 아버지인 도르간의 가르침 때문이었다고 한다. 가라프와 케루가는 '도르간'이라는 이름에 놀라게 된다. 왜냐하면 도르간은 30년전 같이 싸웠던 불의 용사중 한명이었기 때문이다.

루파인 어택이다

30년전 불의 4용사는 엑스데스를 쫓아 바츠의 세계로 워프를 했었고, 그곳에서 엑스데스를 물리치고 그곳에다 봉인시키려고 했다. 하지만 도르간은 다른 세계에

악을 봉인 시키는 것에 반대를 했지만, 결국 엑스데스는 다른 세계에 봉인되고 도르간은 엑스데스의 봉인을 지키기 위해 그냥 다른 세계에 남은 것이다. 자! 이제 비룡초를 구하러 계곡으로 가자. 비룡의 계곡은 마을 북쪽의 문을 통해 들어가면 된다.

뭐? 아버지가 도르간이라고!

비룡의 계곡

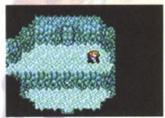
비룡의 계곡에서 특이할 만한 점은 소환수 고렘을 얻을 수 있다는 것이다.

비룡의 계곡은 외길이지만 트릭이 많은 곳이다. 언뜻 보기에는 길이 없을 것 같은 곳은 비밀 통로가 등장하고, 스위치를 누르는 곳에는 함정이 존재하니 주의깊게 관찰하자 중요부분은 사진을 참고해 보자. 고렘을 소환수로 얻는 법은 간단하다. 전투중 고렘이 좀비 드래곤과 같이 등장하는 경우가 있는데, 이때 좀비 드래곤이 고렘을 배신하고 공격을 하는데, 이때 좀비 드래곤만 물리치면 고렘이 소환수가 되어준다.

일행이 비룡초가 있는 곳에 도착하면 비룡초는 레나와 파리스를 공격한다. 일행은 몬스터가 된 비룡초 때문에, 이 세계의 비룡들이 전멸했다고 생각한다.

이곳으로 떨어져야 한다

숨은 길도 확인하자

Boss 비룡초

비룡초는 12000정도의 HP를 가지고 있으며, 백발의 화분, 맹독의 화분, 암흑의 화분, 저주의 화분으로 공격을 한다. 비룡초는 주위의 5개의 비룡꽃들의 보호를 받고 있어 쉽게 공격할 수가 없다. 게다가 비룡초는 특별한 약점도 없고, '그라비데'도 효과가 없기 때문에 전체 마법을 연속으로 사용해 비룡꽃을 없엔 후 직접 공격으로 비룡초를 공격하자. 화분공격은 스테이터스 이상을 불러오기 때문에 '에스나'를 사용해 수시로 회복시켜주자.

비룡초

비룡초를 얻었으면 발 성으로 돌아가자.

발 성

발 성에 도착하면 사 게이트의 제자왕이 함대를 이끌고 엑스데스 성으로 갔다는 정보와 엑스데스 성 주위의 4개의 탑이 보호망을 만들고 있다는 정보를 얻을 수 있다.

우선 크루루를 만나보자. 크루루의 방에 도착하면 정신을 잃어가는 크루루를 볼 수 있다. 크루루는 가라프에게 계속 기드가 부르고 있다는 말만 한다.

기드가 부르고 있다

기드는 700년을 산 현자로 바츠세계의 크리스탈이 깨지는 것을 예언한 사람이다. 기드가 무엇을 알아 낸 것 같다. 기드는 비룡의 계곡 북동쪽 작은 섬에 있으니 만나러 가자. 우선 비룡에게 비룡초를 먹여야하니 비룡에게로 가보자. 레나는 비룡에게 비룡초를 주지만 비룡은 비룡초가 몬스터화 된 것을 알기라도 하는 듯 거부를 한다. 그러자 레나는 사람에게는 독초가 되는 비룡초를 비룡앞에서 먹는다. 그걸 본 비룡은 그제서야 안심을 하고 비룡초를 먹는다. 순간 레나는 비룡초의 독으로 쓰러지지만, 크루루의 도움으로 회복을 한다.

자! 비룡도 회복되었으니 현자 기드에게로 가자.

먹느니 죽겠다

기드의 섬

일행이 기드의 섬에 도착해 기드를 만나러 들어가는 순간, 엑스데스가 나타나 기드의 섬을 바닷속으로 가라 앉힌다. 현재로서는 기드를 만날 방법이 없으니 제자가 다스리는 사 게이트 성으로 가자.

가라앉은 기드 섬

사 게이트 성

사 게이트 성에 도착했으면 성문 왼쪽의 스위치를 누르고 성으로 들어가자. 사 게이트 성에서는 제자가 함대를 이끌고 엑스데스 성으로 향했다는 정보와 각종 아이템과 민첩성의 노래를 얻을 수 있다. 다 얻었으면 제자의 함대가 있는 곳으로 가자.

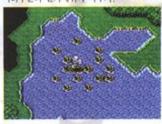
민첩성의 노래를 얻었다

제자의 함대

제자의 함대 가운데 가장 큰 배위로 비룡을 착륙(?)시키자. 제자는 4명의 불의 용자중 마지막 사람이다. 가라프는 오랜만에 만나는 제자에게 도르간의 아들인 바츠를 소개한다. 제자는 자신에게는 폐하라는 칭호가 어울리지 않는다며 검사 제자라고 자신을 소개하고, 엑스데스 성 잠입준비가 되었으니 조금 쉬자고 한다. 일행이 자고 일어나면 밖에서 '적의 공격이다'라는 말을 듣게 된다. 급한 모양이니 도와주러 가자. 갑판위에서 몇 명의 조무라기와 싸운 후 배 머리부분의 길가메쉬와 싸우자.

제자의 함대

적의 공격이다

Boss 길가메쉬

이번에 등장하는 길가메쉬는 젠지의 소수를 가지고 있는데, 훔칠 마음이 있다면 길가메쉬가 엔키도우를 불러내기 전에 훔쳐야 한다. 엔키도우가 등장하면 전투가 조금 힘들어 질 이다. 엔키도우가 등장하면 집중공격을 하자. 왜냐하면 엔키도우는 화이트 윈드를 사용해서 길가메쉬를 회복시켜 주기 때문이다. 엔키도우의 HP는 4000정도이므로 어렵지 않을 것이다. 길가메쉬는 미사일과 데스크로우로 공격을 하고 엔키도우는 카마이타치와 실, 초음파 등으로 공격을 한다. '그라비데'와 '콘퓨'는 효과가 없으니 주의하자.

또 너야!

길가메쉬를 이기고 나면 제자는 가라프에게 배 아래로 내려오라는 말을 한다. 배 아래에는 누구도 상상하지 못했던 잠수함이 있었다. 제자는 최고의 전략가 였다. 함대로 적의 시선을 돌리고 몰래 바리어의 탑으로 연결되는 터널을 파 두었던 것이다.

난 전체 전략가

바리어의 탑

바리어의 탑에 도착하면 제자는 이 탑만 부수면 엑스데스 성의 보호막은 사라진다며, 도와 달라고 한다. 자신은 지하 동력실로 가서 동력을 멈추고 있는 동안, 일행에게는 최상층 안테나가 있는 곳으로 가서 안테나를 폭파시켜 달라고 한다. 그리고 통신 수단으로 속삭임의 풀을 준다. 정말 대책이 안선다.

바리어의 탑은 총 10층으로 이루어져 있으며 종전과는 상대가 되지 않을 정도로 강력한 적들이 나온다. 특히 주의 해야 할 것은 2층에서 10층 사이에 레드 드래곤이 등장하는데, 이놈은 '아토믹레이'라는 강력한 화염공격을 구사한다. 이것은 전체 공격으로, 맞는다면 단 한번에 전멸로 갈 수 있다. 이외에도 네온의 플래쉬, 매그니티스의 마그네트, 레벨 트럭커의 레벨4그라비가, 트라베라의 타임슬럽, 지그라트기가스의 가드 오파등은 상대하기 힘든 공격이므로 주의하자. 여기서는 순간순간 회복이 중요하다. 던전자체는 그렇게 복잡하지 않다. 탑의 10층에는 사용 MP를 반으로 줄여주는 '금의 비녀'가 있으니 꼭 챙겨두자. 안테나에 도착하면 보스인 아트모스가 기다리고 있다.

작전보고

BOSS 아트모스

아트모스는 HP가 20000정도이다. 주로 사용하는 마법이 코메트와 그라비데, 웜 홀이다. 공격 패턴은 의외로 간단하지만 한번 공격을 가할 시의 위력은 이루 말할 수 없을 정도이다. 우선 코메트를 아군 1인에게 사용하고 아군이 빈사상태가 되면 웜 홀로 흡수해 버린다. 아트모스를 쉽게 이기기 위해서는 캐릭터들의 잡이 몽크나 사무라이여야 한다. 아트모스의 턴을 최소화 시키기 위해 '슬로우'를 걸어주고 몽크나 사무라이의 크리티컬 공격을 노리자.

아트모스

아트모스를 이기고 안테나를 폭파시키면 제자는 가라프에게 여기는 위험하니 빨리 피하라고 한다. 하지만 가라프는 위험에 처한 제자를 구하러 가겠다고 하며 아래층으로 내려 가려고 한다. 제자는 '오지마. 잠수함에서 기다려. 괜찮아. 걱정하지마 나중에 갈게'라고 가라프에게 말한다. 제자는 자신이 죽을 것을 이미 탑에 들어오기 전에 안듯하다.

제자는 '잠수함으로 꼭 간다'라는 말을 마지막으로 탑과 함께 운명을 달리한다.

제자는 '물론 알고 있었지(자신이 죽는다는 것을). 그러나 너희들을 이곳으로 보낼 수는 없었다. 크리스탈의 조각이 보호하는 새로운 4전사에게 엑스데스 타도를 맡긴…. 가라프, 그리고 바츠, 레나, 파리스. 뒤를 부탁한다. 걱정하지 마라. 나는 언제든지 도와주러 갈테니…. 비록 혼이 될지라도….'라는 말을 남긴다.

어서 피해, 가라프

바리어가 사라진다

안테나가 폭파된 후 성의 바리어는 깨진다. 가라프는 제자와 마지막 약속이라며 엑스데스 타도를 결심한다. 이제 가라앉은 기드의 동굴로 가자.

기드의 동굴

기드의 동굴은 숨겨진 길과 약간의 트릭이 존재한다. 숨겨진 길은 종전과 같으니 사진을 참고하자. 트릭은 상자로 문여는 것이 등장한다. 5개의 상자가 있는데, 개개의 상자들이 각 통로의 문과 연결되어 있다. 지하 5층에는 현자 기드가 있는데 기드는 다름아닌 거북이였다. 바츠는 그것도 모르고 기드를 마구 가지고 놀았으니…. 기드는 엑스데스가 노리는 것이 사게이트성의 서쪽에 있는 무아의 숲에 있다고 한다. 500년전에 무아의 숲에 봉인되었던 사악한 마음이 하나의 나무를 몬스터로 변화시켰는데, 그것이 엑스데스인 것이다. 기드는 그것을 500년 동안 지켜왔지만 30년전 그 봉인은 풀렸고, 30년전 불의 4전사의 싸움으로 다시 봉인 시켰으나 30년이 지난 지금 또 되살아 났다.

기드는 봉인된 것은 다시 살아난다며 이번에는 꼭 죽여야 한다고 말한다. 동시에 무아의 숲은 살아있어 들어간 자는 누구나 습격하니 장로의 가지를 들고 가라고 한다.

상자에 따라 문이…

이 스위치를 열어야 한다

숨겨진 스위치

장로의 가지를 얻었다

이게 뭐야

무아의 마을

잠수함을 이용해 무아의 마을에 도착한 일행은 마을 사람들에게 무아의 숲에서 주의 할 점들을 듣는다. 3부에 무아의 마을에 오면 치킨나이프나 브레이브 블레이드중 하나를 얻을 수 있다. 치킨 나이프는 도망 칠수록 공격력이 올라가는 칼이고, 브레이브 블레이드는 도망가지만 않으면 라그나로크보다 타격력이 강한 검이다. 무아의 숲으로 가보자.

이곳으로 올라가면 무아의 마을이다

3부에 여기에 오면 칼을 골라 가질 수 있다

무아의 숲

무아의 숲 입구에 도착하면 일행은 장로의 가지로 입구를 연다. 무아의 숲은 그렇게 어려운 부분이 없다. 다만 길이 커다란 나무에 가려 잘 안보인다는 것 뿐인데, 이것도 가까이 다가가면 원형으로 보이기 때문에 그렇게 걱정할 부분은 아니다. 무

아의 숲은 총 세구역으로 구성되었는데, 3구역의 최종부에 다다르면 무아의 숲에 화재가 발생하는 이벤트가 생긴다. 일단 화재가 났더라도 당황하지말고 아이템은 챙겨두자. 이곳에는 '이지스의 방패'가 있다. 잠시후 모그리가 나타나 일행을 모그리 동굴로 피신시켜 준다. 모그리 동굴에는 체력을 회복시켜주는 샘물(?)이 있으니 이곳을 거점으로 해서 레벨업을 해두자. 어느정도 레벨업이 되었으면 숲의 북쪽에 있는 장로의 나무로 가자. 장로의 나무 내에는 4인의 봉인을 지키는 자들이 있다.

길을 열어다오

불이여

Boss 봉인을 지키는 자들

봉인을 지키는 자들은 각각의 HP가 7777이다. 올 세븐 화이바인가? 이놈들은 파이가, 에어로가, 어스 쉐이커, 아쿠아브레스를 돌아가며 사용을 한다. 어스 쉐이커는 굉장한 파워를 가지고 있어 한번 히트되면 빈사상태에 이르기 때문에 전원 레비테트를 걸어주어야 한다. 그리고 땅속성의 적을 없앤 후 전원에게 마법 방어력을 높여주는 셸을 걸어주고 나머지를 타이탄을 소환하거나 '그라비데'로, 여의치 않으면 직접공격으로 처리하자.

봉인을 지키는 자들

봉인을 지키는 자들을 이기고나면 어디선가 엑스데스가 나타나 봉인을 풀어주어서 감사하다며 이제는 너희들이 크리스탈의 힘에 무릎을 꿇을 차례라며 엑스데스가 크리스탈로 일행을 공격한다. 한편 발 성에 있는 크루루는 가라프에게 무슨일이 생긴 것 같다며 무아의 탑으로 비룡을 다고 온다. 크루루의 도움으로 잠깐 위기를 넘기는 듯 했으나, 이번에는 크루루도 위기에 처하게 된다. 가라프는 손녀 크루루를 구하기 위해 안간힘을 쓰며 엑스데스와 일기토를 벌인다. 결국 가라프가 엑스데스를 물리치지만, 이미 가라프는 기력을 다 쓴 후였다. 일행이 가라프를 살리려고 노력하지만 모두 헛수고였다. 가라프는 친구 제자의 부탁을 들어주고 제자를 따라 간 것이다. 슬퍼하는 크루루에게 영혼 가라프는 1000년 동안 크리스탈의 힘을 지킨 장로나무의 힘을 빌어 자신의 어빌리티를 계승시켜준다. 너는 혼자가 아니라는 말을 남긴채…. 제자와 가라프, 그리고 세상의 원수인 엑스데스를 물리치러 가자.

널 죽인다

나의 모든 것을 주마

북쪽 호수

북쪽 호수 인근 숲에는 소환수 '카트브레파스'가 자주 출현한다. 이놈을 이기면 소환수가 되니 엑스데스 성으로 가기전에 챙겨두자.

이겨서 소환수로 만들자

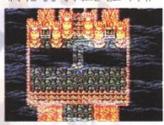
길의 동굴

발의 성쪽에서 엑스데스 성으로 가기 위해 꼭 지나가야하는 동굴이다. 굉장히 짧은 던전이지만 가끔 강력한 적이 출현하니 주의하자. 길의 동굴을 빠져 나왔으면 빅브릿지를 지나 엑스데스 성으로 가자.

엑스데스 성

엑스데스 성은 전체적으로 굉장히 레벨이 높은 편이다. 게다가 곳곳에 트랩이 많이 존재해 이동하기도 힘들다. 성의 3층에 도착하면 더 이상 진행 수 있는 길이 보이지 않는다. 이곳에서는 다시 돌아가자. 그러면 가라프의 목소리가 '그건 엑스데스가 만든 환영이다.'라고 말해준다. 그리고 가라프는 케루가에게 가서 크루루를 도와달라고 한다. 케루가는 마지막 남은 힘을 가라프와 함께 엑스데스의 환영을 부수는데 쓰고, 운명을 달리한다.

친구! 힘을 빌어주게나

성의 6층은 용암지대로 이루어져 있어 이동시 굉장한 대미지를 입기 때문에 전원 레비테트를 걸고 이동을 하자. 이곳에는 간간이 옐로 드래곤이 두 마리씩 등장하니 주의하자. 7층에는 룰렛식 발판이 등장하는데 별 어려움이 없다. 정말 어려운 것은 9층과 10층이다. 10층에는 발판을 어떻게 밟느냐에 따라 이동하는 것이 틀려지며,자칫 잘못하면 옐로 드래곤이 득실거리는 9층 용암지대로 빠지게 된다. 충고하지만 성내에서는 항상 레비테트를 걸고 다니자.

룰렛이다

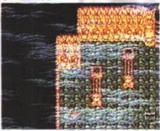
10층에는 소환수 카방클이 있는 곳으로 갈 수 있다. 카방클은 리플렉크를 걸고 싸우면 쉽게 이길 수 있다. 카방클을 얻고 11층으로 향하자. 11층에서는 길가메쉬와 만날 수 있는데, 그가 나타나기전 아이템 상자를 열면 길가메쉬가 나타나 그 속에 있는 엑스칼리버는 자기가 먼저 실례했다며 진정한 엑스칼리버의 힘을 보여주겠다고 한다. 하지만 그 엑스칼리버는 엑스데스가 만들어낸 환영인 것이다. 또 길가메쉬가 한 건 해낸 것이다. 바보.

13층에는 원수 엑스데스가 기다리고 있다.

용암지대는 룰렛으로

소환수 카방클

싫다 싫어~~ 길가메쉬

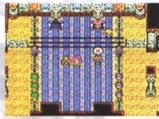
Boss 엑스데스

엑스데스의 HP는 32000정도이다. 그리고 사용마법은 어스 쉐이커, 레벨3프레아, 좀비 브레스 등이다. 일단 어스 쉐이커를 피하기 위해 전원 레비테트를 걸고 싸우자. 파티가 마법 방어력에 약하면 셸을 걸어주고, 고렘을 소환시켜 공격을 하자. 헤이스트는 필수로 준비해야하며 회복은 화이트 윈드로 하고, 어빌리티 중 모으기나 난타를 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

엑스데스

제 3세계

❶ 타이쿤 성, 차원의 틈새
❷ 해적의 아지트로의 동굴
❸ 데스밸리
❹ 기드의 동굴
❺ 고대도서관
❻ 무어의 마을
❼ 피라미드
❽ 장로의 숲
❾ 봉인성 쿠자
❿ 루골의 마을
⓫ 고도의 신전
⓬ 크레센트 마을
⓭ 신기루의 마을
⓮ 자결의 동굴
⓯ 별 성
⓰ 포크타워
⓱ 대해만
⓲ 어스트리 폭포
⓲ 어스트리 폭포 입구
⓳ 월스의 탑
⓴ 피닉스의 탑
㉑ 북의 산

* 파란색 숫자 표시는 장소가 해저에 있다는 것이다.

타이쿤 성

○ 아름다운 파리스

엑스데스를 물리치고 나면 크리스탈이 부서지면서 일행은 그 힘으로 타이쿤 성까지 날아가게 된다. 타이쿤 성에서 대신을 만나면 대신은 레나와 파리스 아니 사리사를 위한 환영식을 열어준다. 파티도중 크루루는 바츠에게 할아버지가 돌아가신 일은 이제 슬프지 않지만 왠지 가슴이 두근거리는 것이 할아버지가 서두르라고 말하는 느낌이 든다고 한다. 바츠는 레나와 파리스를 두고가는 것이 좋겠다고 하며 크루루와 둘만 성을 떠난다. 성을 빠져 나오면 급하게 성으로 들어가는 한 병사와 부딪히게 된다. 그는 서쪽 강에 다리를 놓는 일이 끝나 그것을 알리려고 서둘렀다고 한다.

이야기의 시작을 기억하는가? 보코를 마지막으로 본 것은 서쪽 동굴, 즉 해적의 아지트에서 였다.

해적 아지트

해적의 아지트에 도착하면 아니나 다를까? 오래전 헤어졌던 보코를 볼 수 있다.

○ 결혼했구나?

동물과 이야기를 할 수 있는 특수능력(?)을 지닌 크루루는 보코의 말을 바츠에게 전해준다. 보코는 코코라는 암컷 초코보와 결혼을 한 것이다. 바츠가 보코에게 여행을 다시 떠나자고 하자, 보코는 알았다고 대답하며 코코에게 여행을 떠나는 동안 아이를 부탁한다고 한다.

데스밸리

데스밸리에 도착하면 바츠일행은 함정에 빠지게 된다. 밖으로 빠져나가려고 하는 일행 앞에는 안트리온이라는 적이 나타난다.

○ 적의 공격이다

Boss 안트리온

HP 8000 정도의 약체이다. 가볍게 물리쳐 주도록…

안트리온을 이기면 구멍위에서 줄이 내려온다. 썩은 동아줄은 아니겠지. 누군지 모르지만 줄을 가지고 계속 장난을 친다. 그 장본인은 바로 파리스. 파리스는 자기를 두고 간 바츠를 원망하며 이같은 장난을 친 것이다. 자신에게는 공주같은 것은 어울리지 않는다며….

○ 영차 영차

기드의 동굴

기드의 동굴에 가면 현자 기드가 뒤집혀 있는 것을 볼 수 있다. 기드는 세계가 하나도 돌아오는 충격으로 뒤집어졌다고 한다. 그러자 바츠가 세계가 하나로 된다는 소리가 뭐냐고 반문을 한다. 기드는 세계에 대한 모든 것을 이야기 해준다. 1000년전 바츠와 크루루의 세계가 하나였다고 한다. 그런데 그때 거대한 악인 에누오가 있었다고 한다.

그 에누오는 무(無)를 조종하는 힘을 가지고 있었는데, 사람들은 전설의 12개의 무기로 그를 쓰러뜨렸는데, 에누오가 만들어낸 무는 없애지 못했다고 한다. 그래서 사람들이 마지막 수단으로 선택한 것이 크리스탈을 두 개로 나누는 것이었다. 크리스탈이 두 개로 나뉘어지면 세계도 두 개로 나뉘어 진다고 한다. 이때 어디선가 엑스데스가 나타나 자신의 진정한 목적은 차원 사이의 봉인을 풀고 무(無)의 힘을 손에 넣는 것이라고 말한다. 그래서 이같이 세계를 원래대로 돌린 것 이라고 한다.

이때 갑자기 타이쿤 상공에 이상한 중력장이 생기며 엑스데스와 기드는 일기토 아닌 일기토를 하다가 일행과 기드는 고대도서관 근처로 워프를 하게 된다.

○ 에누오라?

고대도서관

고대도서관에는 사 게이트의 학자들과 봉인의 책 두권이 모여 있었다. 기드는 작전회의를 한다며 일행을 모으는데, 결론은 전설의 12개의 무기를 구하는 것이다.

이것에 관해서는 봉인의 책이 이야기한다.

> 에누오와 싸운 우리들의 12개 무기를
> 쿠자(クーザー) 성에 봉인한다.
> 봉인을 푸는 열쇠는 4개의 석판이다.
> 1개는 과거의 혼과 함께 땅의 보호를
> 받고 있다.
> 하나는 섬의 신전 안에 바람의 보호를
> 받고 있다.
> 하나는 해저보다 깊은 곳에서 불의 힘
> 의 보호를 받고 있다.
> 나머지 하나는 내려치는 물의 뒤에서
> 물의 보호를 받고 있다.
> 우리들의 부하도 봉인한다.
> 봉인을 푸는 열쇠 4개의 석판.
> 석판을 움직일 때 우리들의 부하도 부
> 활한다.
> 백과 흑의 궁극의 마법.
> 시공마법 메테오.
> 해왕 리바이아산(リバイアサン)
> 용왕 바하무트 (バハムート)
> 이 책을 문으로 가져가라.
> 그렇다면 봉인에의 길은 열리리라.

이제부터는 봉인성 쿠자에 있는 봉인된 12개의 전설의 무기의 봉인을 풀어야 한다.

첫번째 판은 유사의 사막 가운데에 있는 피라미드에 있다.

여기서 부터는 각 세계에 있는 봉인의 석판을 찾아 봉인성 쿠자에 가져가면 12개의 무기중 석판 1개마다 3개의 무기를 갖게된다.

이게 책 맞아?

피라미드

유사의 사막을 들어가기 위해 거치는 곳이 장로의 숲이다. 장로의 숲을 지날 때 크루루는 잠시나마 자신 때문에 운명을 달리한 할아버지를 위해 잠시 묵념(?)을 한다.

유사의 사막에 도착한 일행 앞에는 땅의 힘을 잃어버려 더 이상 흐르지 않는 사막 뿐이었다. 사막을 건너 피라미드로 들어가자. 피라미드에는 지금까지는 보지 못했던 적들과 트랩이 등장한다. 흐르는 모래는 전에도 봐왔지만, 벽에서 나오는 백사, 오메가로 가장한 로봇, 미이라 등 사방 천지가 트랩 투성이다. 그리고 중요한 아이템들은 모두 맵의 바깥쪽에 숨겨져 있어 좀처럼 찾기가 쉽지 않다.

우우~~~

피라미드는 총 8층으로 구성되어 있다. 2층에는 벽사이에 숨겨진 길이 존재하며, 4층에는 벽에서 나오는 백사와 오메가로 가장한 로봇이 등장한다. 5층에는 오른쪽 벽 숨겨진 길을 통해서 가면 귀중한 아이템들을 얻을 수 있으며, 8층에는 수시로 움직이는 발판이 있다. 피라미드의 모든 장치는 상호 연관성이 있기 때문에 길을 잘못 들어가면 먼 길을 다시 돌아 나와야 하는 아픔을 겪어야 한다. 8층에 있는 석판을 얻었다면 피라미드를 나오자. 나오는 도중 일행은 부활한 바하무트를 보게 된다. 바하무트는 일행에게 북쪽 산에서 기다린다는 말을 남기고 사라진다. 일행이 다시 장로의 숲을 거쳐 나가려고 할 때 메류지누가 나타나 일행을 공격한다

제 1석판을 얻었다

바하무트의 등장

Boss 메류지누

메류지누

메류지누의 HP는 20000정도이다. 메류지누는 요염한 자태를 뽐내며 일행을 공격하는데, 기본적으로 바리어 체인지를 하며 파이가, 썬더가, 브리자가를 사용한다. 이놈은 공격을 받으면 바리어 체인지를 해서 자신의 약점을 바꾸는 아주 평범한 공격 패턴을 가지고 있지만 문제는 불, 얼음, 번개 세 속성을 모두 몸에 익히고 있는 것이다. 때문에 이외의 속성, 즉 바이오나 타이탄 또는 무속성 등을 사용해 대미지를 주자.

장로의 숲을 빠져나오면 비공정이 해안으로 흘러들어온다. 비공정을 타고 여행을 계속 하자.

비공정을 타고 이동하면 화면은 갑자기 엑스데스의 모습으로 바뀌면서 엑스데스가 무의 힘으로 월스성과 마을 , 모그리의 마을, 이스트리 마을, 러스 마을 순으로 파괴하는 것이다. 바츠는 받쳐오르는 감정을 억누르지 못하고 비공정을 마구 몬다. 어느정도 감정의 정리가 되면 해적의 아지트로 가자.

해적의 아지트

해적의 아지트에 가면 실드라를 소환수로 얻을 수 있다. 그리고 파리스와 실드라의 감동의 재회장면도 볼 수 있다.

실드라, 고맙다

루골의 마을

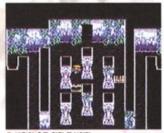
루골의 마을에는 무기점의 여자 아이가 일행에게 모든 스테이터스 이상을 방지해 주는 리본을 주니 꼭 챙겨두자.

리본을 얻었다

고도의 신전

고도의 신전에는 두번째 석판이 있다. 고도의 신전에서 주의해야 할 점은 꺼지는 땅과 통풍구로 이동을 할 때 길을 조작하는 스위치이다. 고도의 신전은 총 7층으로 이루어져 있다. 고도의 신전에서 가장 중요한 층은 5층이다. 5층의 바닥의 대부분은 함정이며, 출구부분에서 자주등장하는 이젝레이터에게는 레벨에 대응하는 마법(레벨?데스, 프레아 같은 것)을 러닝할 수 있다. 7층에서 제 2의 석판을 가져가면 보스인 스토커가 출현한다.

바닥이 온통 함정 투성이다

Boss 스토커

스토커는 하나의 본체와 3개의 환영으로 이루어져 있다. 본체의 HP는 20000정도이다. 블레이즈와 허리케인, 마인드 블라스터를 주로 사용한다. 일단 '헤이스가'를 아군에게 걸어준 뒤, 사냥꾼의 전용 어빌리티인 난타를 사용해서 단시간에 승부를 내자.

스토커

스토커를 이기고 2번째 석판을 얻으면 마법과 힘이 공존하는 포크타워의 문이 열리게 된다. 일단 크레센트 마을로 가자.

크레센트 마을

크레센트 마을에서는 신기루의 마을에 대한 정보와 시인의 집에서 힘의 노래를 얻을 수 있다.

신기루의 마을

신기루의 마을은 비밀 통로가 많은 곳이다. 시프의 어빌리티인 '비밀 통로'를 사용해 돌아다니자. 이곳에는 나중에 필요한 흑 초코보가 있으니 미리 챙겨두자.

자콜의 동굴→발 성의 지하

발 성의 지하에는 참철검의 주인공인 오딘이 잠들어 있다. 우선 발 성으로 들어가려면 자콜의 동굴을 통해가야 한다.

Boss 오딘

오딘을 물리치는 시간은 1분이다. 물리치는 방법은 쉽다. 일단 마법검에 브레이크를 걸고 2턴정도 때리면 된다. 약 30초 정도 소요될 것이다.

오딘을 이군으로…

모든 것이 준비되었으면 포크타워로 향하자.

포크타워

포크타워는 2개의 탑으로 이루어져 있다. 왼쪽은 마법이 지배하는 탑으로 흑마법의 최강주문인 프레아가 잠들어 있고, 오른쪽은 힘이 지배하는 탑으로 백마법의 최강주문인 홀리가 잠들어 있다. 탑에 들어서면 2명씩 각 탑에 들어가야 하기 때문에 파티를 다시 구성해야 해야 한다.

왼쪽 탑의 Boss 모든것을 아는자

이놈은 HP가 17000정도이고 모든 마법을 구사하기 때문에 전원에게 리플레크를 걸어주면 적의 모든 마법공격을 반사시키기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 승리하면 프레아를 얻을 수 있다.

리턴!!!

오른쪽 탑의 Boss 미놀타우루스

이놈의 HP는 20000정도이고, 직접공격을 구사하기 때문에 전원에게 프로테스를 걸어주고 난타를 사용하자. 승리하면 홀리를 얻을 수 있다.

힘의 탑 보스

홀리와 프레아를 얻으면 탑이 무너지고, 그 자리에 카타팔트가 생긴다.

카타팔트

카타팔트에 가서 비공정을 개조했으면, 대해만으로 가자.

대해만

대해만은 총 지하 8층으로 이루어져 있다. 대해만에는 정체불명의 언데드계 몬스터들이 등장하는데, 노래중 레퀴엠을 배울 확률이 높다. 대해만의 지하 4층과 5층에는 해골 스위치로 길을 여는 트릭이 있으며, 지하 6층에는 용암지대가 등장하는데 일행 전체에게 레비테트를 걸어주고 이동을 하자. 지하 7층에는 드워프의 마을이 있는데 이곳에서는 드워프 왕국의 무기나 방어구를 살 수 있으며, 「마법의 램프」에 대한 정보도 입수할 수 있다. 지하 8층에는 해골 스위치가 여기저기 4개가 흩어져 있는데, 이것을 누르면 길이 열린다. 세번째 석판을 얻게되면 보스인 트라이톤, 네레게이드, 포보스와 싸우게 된다.

드워프 마을이다

이 해골 스위치를 모두누르자

Boss 트라이톤, 네레게이드, 포보스

트라이톤은 불의 속성을, 네레게이드는 냉기 속성을, 포보스는 독을 흡수한다. 일단 이들의 공통된 점이 회복마법에 약하다는 점과 HP가 13000정도라는 점이다.

각 캐릭터 속성에 맞게 공격을 펼쳐나가는 것 외에는 달리 방법이 없다. 바하무트를 얻었다면 타이탄과 병행해서 사용하자.

보스 삼형제

이스트리 폭포

마지막 석판이 있는 이스트리 폭포는 총 지하 6층으로 구성되어 있다. 이스트리 폭포는 던전 자체가 쉽기 때문에 힘들지는 않을 것이다. 일단 지하 3층에는 마력을 올려주는 검인 '엔한스 소드'가 있으며 지하 5층에는 지하 6층으로 떨어지는 함정이 있는데, 이 함정이 숨어 있으니 벽에 있는 해골 스위치를 찾아 누르자. 지하 6층에서 마지막 석판을 가지고 지상으로 돌아가려고 하면 엑스데스의 부하가 나타나 일행을 저지하는데, 이때 폭포뒤에서 리바이어선이 나타나 그 괴물을 없애고 일행과 일전을 벌인다.

여전히 숨겨진 길 등장

Boss 리바이어선

리바이어선은 HP가 40000정도이다. 리바이어선은 속성이 물이기 때문에 산호의 반지를 장비해 물에 대한 대미지를 최소화 시키고, 썬더계의 공격을 하면 의외로 쉽게 이길 수 있다.

리바이어선

리바이어선을 이겼으면 모든 석판을 들고 봉인성 쿠자에 가서 전설의 12무기의 봉인을 풀자. 이제 남은 것은 라스트 보스뿐이다. 하지만 중간에 거쳐야 할 관문이 있다. 우선 월스의 탑부터 가자.

월스의 탑

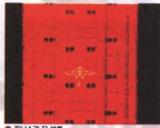
고고는 무섭다

해저에 있는 월스의 탑에는 흉내쟁이 고고가 있다. 제한 시간은 7분이다. 흉내쟁이 고고와 싸울 때는 그를 공격해서는 안된다. 만일 고고를 공격하면 그는 화가 머리끝까지 나서 메테오 등의 강력한 마법을 구사하니, 몇분동안 가만히 있자.

그럼 고고는 일행을 포기하고 직업을 전수해 준다.

피닉스의 탑

피닉스의 탑과 북쪽 산은 흑 초코보를 타고 가야한다. 흑 초코보를 타고 탑 근처의 숲에서 내려 걸어 들어가야 한다.

피닉스의 탑은 최상층이 29층이다. 하지만 계속 똑같은 것이 반복이 되 어렵지는 않다. 피닉스의 탑은 벽을 조사하면 길이 열리는데 5층마다 한번씩 벽에서 몬스터가 나타난다. 최상층에 도착하면 레나가 타고다니던 비룡이 일행을 기다리고 있는데, 결국 비룡이 자신의 의지로 피닉스가 되어버린다. 그리고 갑자기 화면이 전환되 레나가 어렸을 적 회상 신이 나온다.

피닉스가 된 비룡

북쪽 산

이곳에는 최고의 소환수 용왕 바하무트가 일행을 기다리고 있다.

Boss 바하무트

바하무트의 총 HP는 40000정도이다. 바하무트는 모든 마법을 다 사용하고, 방어력이 뛰어나기 때문에 좀처럼 이기기가 힘들다. 일단 마법검중 프레아를 사용하고, 바하무트가 필살기를 사용할 때 쯤해서 '슬로우'와 '스톱'을 사용하자.

바하무트

모든 준비가 끝이 났다. 타이쿤 성 상공에 준비된 차원의 틈새으로 가자.

차원의 틈새

차원의 틈새는 총 8스테이지로 이어져 있다. 순서는 사막, 유적, 신기루 마을, 숲, 동굴, 도서관, 탑, 차원성 다음에는 라스트 보스가 있는 라스트 플로어이다.

차원의 틈새는 일사천리로 스테이지가 진행되기 때문에 헤메지는 않을 것이다. 단 조심해야 할 것은 동굴 스테이지에서 등장하는 오메가와 라스트 플로어에 등장하는 신룡이다. 사실 이 두 적은 엑스데스보다 더 세다. 신룡은 그 유명한 라그나로크를 주기 때문에 꼭 이겨야 한다.

○ 엑스데스의 7영웅인가?

○ 이것이 오메가

보스 퍼레이드

차원의 숲의 카로피스테리

HP는 18000정도이고 방어 마법외에 자신에게 리플레크를 걸어 공격마법을 반사시킨다.

사용마법은 리플레크, 바이오, 프로테스, 에스나, 리제네, 올드, 스톱, 케알라이다. 이놈을 요리하는 법은 2가지가 있다. 하나는 이놈이 리플레크를 걸 때 재빠르게 디스펠을 걸어 주문을 무효화 시킨 후 사이레스를 걸어 침묵하게 만들고 공격하는 것이고, 다른 하나는 리플레크에 영향을 받지 않는 마법검이나 소환수로 공격을 하는 것이다.

선택은 자유다.

도서관의 이판다

HP는 22000정도이고 특수공격을 중심으로 이프리트를 자주 소환한다. 특징적인 것은 자신에게 치유를 거는 것이다.

공격패턴과 필승법은 고대도서관의 비브로스와 같다.

이놈은 파이어계에 약하기 때문에 파이가나 이프리트를 사용하여 물리치자.

차원성 지하감옥의 아포칼립스

아포칼립스는 28000정도의 HP를 가지고 있으며 청마법과 레벨마법의 집합체라 할 수 있다. 공격패턴은 자신이 가지고 있는 마법을 랜덤으로 사용하는 것이다.

아포칼립스의 약점은 바이오이다. 마법검에 바이오를 걸고 공격하면 6~7000정도의 대미지를 줄 수 있다. 공격은 마법검 중심으로 하자. 그리고 아군 전원에게는 리플레크를 걸어주자.

차원성 지하감옥 알테로이테, 쥬라에이비스

이 놈은 일정 대미지를 입으면 변신을 한다. HP는 15000정도이다. 이놈은 아군 1인의 기억을 없애는 서클을 사용하는데, 만일 서클에 걸리면 재빨리 리턴을 사용해서 처음으로 되돌리자.

이놈의 약점은 프레아이다. 마법검에 프레아를 걸고 싸우면 큰 대미지를 줄 수 있다. 그리고 쥬라에이비스로 변신을 하면 참철검으로 보내버리자.

차원성 지하감옥 카타스트로피

HP는 약 20000정도이고, 아군을 거의 빈사상태까지 몰고가는 어스 쉐이커와 아군 1인을 석화로 만드는 악마의 눈으로 공격을 한다. 이놈을 대적할 때는 전원에게 레비테트를 걸고 싸우자. 남은 건 난타뿐이다.

차원성 하리칼낙소스

HP는 30000정도이지만 이놈은 사이레스 한방으로 바보를 만들어 버리면 남은 건 시간이 해결해 준다. 정말 쉽다. 사이레스가 포인트이다.

차원성 트윈타니아

HP 50000대의 강력한 보스. 메가 프레아, 기가 프레아, 타이달 웨이브 등 이름만 들어도 소름끼칠 정도의 강력한 주문을 사용한다. 하지만 전원 리플레크를 걸어주면 이런고민은 완전히 해결. 그냥 서서히 죽어가는 트윈타니아의 모습만 지켜보자.

라스트 플로어 네크로포비어

HP는 44000정도이다. 이놈은 주위에 일명 무적 바리어라고 부르는 4개의 바리어를 달고 나오는데, 아놈들은 자신의 몸에 리플레크를 걸고 필터공격을 걸어오기 때문에 아군이 리플레크를 걸어도 소용이 없다.

우선 바하무트나 오딘을 소환해 주위의 바리어를 없애버리자. 바리어가 사라지면 갑옷 벗은 기사와 같으니 마구 패주자.

라스트 플로어

이곳은 총 4개의 맵으로 이루어져 있다. 자 마지막이다. 힘내자.

○ 길가메쉬의 최종형태

Boss 엑스데스

엑스데스는 2번 변신을 한다. 전원 리플레크를 걸자. 싸우자.

○ 엑스데스의 본 모습

○ 홀리로 공격

○ 최종형태

시작과 끝

진정한 사랑과 모험을 찾아서...

미쯔메테 나이트

장 르	연애 육성 시뮬레이션
제작사	코나미 / 레드 컴퍼니
발매일	발매중
발매가	5,800엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

도키메키 메모리얼로 연애 시뮬의 한 획을 그었던 코나미가 이번에는 레드 컴퍼니사와 손을 잡고 새로운 형태의 연애 시뮬을 발표했다. 기본적인 장르는 일정한 기간 내에 연애를 즐기고 최종 파트너를 선택하는 연애 시뮬이지만, 검술, 신앙, 매력 등 캐릭터의 각종 능력치를 수행을 통해서 올리고 여러 가지 아르바이트를 통해 돈을 버는 것은 프린세스 메이커에 가깝다고 할 수 있다. 게다가 전쟁 이벤트가 존재하는데, 특히 일기토전에서는 엑스맨 대 스파의 시스템을 도입하여 다양한 장르의 재미를 맛볼 수 있다.

みつめてナイト

오프닝

이 게임의 오프닝은 2가지이다. 처음은 이 게임에 등장하는 여성들과 목소리를 담당한 성우들의 소개이고 또하나는 이 게임에 등장하는 적들의 모습이다. 동영상으로 처리되지 않는 것이 아주 유감스럽다.

타이틀 메뉴

게임의 타이틀 메뉴는 3가지이다.

- **뉴 게임(New Game)** 말 그대로 새 게임을 시작하는 것이다.
- **로드 게임(Load Game)** 이전에 세이브한 데이터를 로드해서 시작함. 로드 시에는 초반부는 피코가 안내하지만 이후에 호감도가 40이상인 여성이 있으면 그 여성이 안내한다.
- **옵션(Option)** 게임에 대한 설정을 변경한다.
  - **문자 속도** 화면에 표시되는 문자의 속도를 결정한다.
  - **커서 속도** 화면에 움직이는 커서의 속도를 결정한다.
  - **컨트롤러** 패드와 마우스 중 하나를 선택한다 (이 게임은 마우스를 지원한다)
  - **음성** 음성의 유무를 결정한다.(상당히 중요한 요소로 음성의 유무에 따라 게임의 진행 속도에 큰 차이가 있다)
  - **도움말 표시창** 도움말 표시창의 유무를 결정한다.
- **오마케 게임(OMAKE MODE)** 타이틀 옵션 내에 있는 모드로 처음에는 사용 불가능 하지만, 게임을 한 번 클리어하면 플레이할 수 있다. 자세한 것은 후에 설명하겠다.

게임에 들어가기에 앞서

이 게임의 기본적인 목적은 3년이라는 시간 내에 용병으로서의 수행을 충실히 하여 자신의 능력과 명성을 높이는 한편, 아르바이트를 통해 재력을 높여서 자신의 지위를 향상시키는 것이다. 그러는 한편 게임에 등장하는 16명의 히로인을 상대하면서 자신의 영원한 파트너가 될 여성을 골라서 자신의 품에 안아야 한다. 이 두 가지의 기본 목적을 항상 염두에 두면서 게임에 임하도록 하자.

등장 캐릭터 소개

주인공: 게임의 주인공으로 플레이어의 분신이 된다. 이름과 생일 혈액형은 플레이어 설정하게 되며 동양인이라는 것 이외에는 신상불명이다.

피 코

게임 초기부터 등장하는 작은 요정으로 이 게임의 처음부터 끝까지 주인공의 충실한 도우미가 되어준다. 역시 신상불명이다.

소피아

돌팡학원에 재학중인 15세의 고교생으로 본명은 소피아 로베링게이. 상당히 성 숙한 면모를 보이며 말 그대로 착한 여자아이 스타일이다. 집안 환경이 그다지 좋지 않고 (아버지가 몰락한 기사이다) 무대에 진출하는 것을 꿈으로 삼고 있다. 이 게임의 히로인적인 캐릭터로 가장 먼저 만나게 되며 이벤트 수도 가장 많고 처음부터 주인공에 대한 호감도가 높은 편이다.

●출현방법: 게임 시작 직후에 치한에게 봉변을 당하는 것을 도와준다.

레즈리

돌팡학원 고등부에 재학중인 15세의 학생으로 본명은 레즈리 로피카나. 부모의 일 때문에 혼자서 살고 있으며 기가 세고 시큼한 분위기를 풍기지만 사실은 그림 그리기를 좋아하고 예술가를 지망하는 소녀이다. 기가 세고 주인공에 대한 호감도 별로인데다가 라이벌(?)인 로리까지 있어서 공략하기 쉽지 않지만 열심히 노력한다면야..

●출현방법: 게임 초반에 수행도중 만나는 2가지 이벤트를 클리어한다
(하나는 개에게 위협당하는 로리를 구해주는 이벤트이고 또하나는 그냥 우연히 만나는 이벤트)

로리

돌팡학원 중학부에 재학 중인 12세의 학생으로 본명은 로리 롤웰이다. 레즈리를 언니처럼 여기기 때문에 둘이서 같이 다니는 경우가 많음. 어릴 적 꿈에서 본 백마탄 왕자가 자신을 맞이하러 오는 것을 항상 동경하고 있는 어린 소녀이다. 로리타 콤플렉스를 자극하는 연애 시뮬이라면 꼭 나오는 타입의 캐릭터로 주인공을 백마탄 왕자로 착각(?)하고 있다. 공략은 레즈리 때문에...

●출현방법: 레즈리와 같이 들어옴.

한나

돌팡학원 고등부에 재학중인 15세의 학생으로 본명은 한나 쇼스키이다. 짧은 단발머리가 잘 어울리는 밝고 활발한 여자아이로 스포츠가 만능이다. 붙임성이 좋고 성격이 활달해서 주위에 친구들이 항상 우글댄다. 린다는 그녀를 야생 원숭이로 부르기까지 한다. 활발한 스포츠 타입의 여자아이라서 제 2의 주인공이라고 해도 좋을 정도로 이벤트 수도 많고 공략도 쉬운 편이다.

●출현방법: 역시 게임 초반부에 학교 근처에서 우연히 만나는 이벤트를 클리어한다.

린다

골팡학원 고등부에 다니는 15세의 학생으로 본명은 린다 자크로이드다. 이 나라의 대재벌인 자크로이드 가의 딸로 허영심이 대단해서 항상 고급만을 추구하는 전형적인 '공주님' 스타일의 여성이다. 항상 '호호호호' 하고 웃는 웃음소리가 장난이 아니다. 하지만 의외로 공부와 스포츠에 능하기 때문에 어떻게 보면 공주병에 걸린 것이 당연할 지도 모르는 소녀이다. 공략하려면 돈이 아주 많이 필요할 것이다.

●출현방법: 한나와 동일

클레아

플레이어가 통학하는 기사 육성소의 주임교관 양 마쥬람 대좌의 부인으로 나이는 27세이다. 본명은 클레아 마쥬람. 우아하고 성숙미가 물씬 풍기는 여인으로 비밀스러운 부분도 많다. 게다가 양 대좌가 게임 도중에 사망하게 되는데, 그때부터는 미망인을 상대하게 된다. 어쩌면 불륜이 발생할 지도...

●출현방법: 여름에 주점 아르바이트를 할 때 만날 수 있다.

진

자연을 사랑하고 남성미가 물씬 풍기는 한마디로 터프한 20세의 여자로 본명은 진 페트로모라. 사소한 것에는 신경쓰지 않는 대범한 성격의 소유자이다. 하지만 자연과 동물에 대해서는 의외로 온순하고 부드러운 모습을 보이기도 하는데... 공략의 난이도는 중간 정도이다. 한마디로 남자답게 터프하게 나가는 것이 중요.

●출현방법: 승마 수업 중에 나오는 이벤트를 클리어.

프리실라

돌팡 왕국의 제 1왕녀로 나이는 16세이다. 본명 프리실라 돌팡. 왕녀로서의 품위와 권위를 지니면서도 서민 생활에 관심이 많고 또한 그들을 이해하려고 노력하기 때문에 국민들의 신뢰가 아주 두텁다. 활발하며 또한 공주라서 그런지 약간의 응석받이 같은 기질도 있다. 게다가 궁전에서 살기 때문에 만나기도 쉽지는 않을 듯...

●출현방법: 게임 도중에 궁전으로부터 소환명령이 내려진다. 소환에 응하는 도중에 서민으로 변장한 프리실라를 만나게 되는데, 이때 소환명령을 거부하고 프리실라와의 이벤트 클리어.

테디

돌팡 국립병원에 근무하는 24세의 간호원이다. 본명은 테디 아데레드. 결벽증 기질이 약간 있지만 누구보다도 상냥한 백의의 천사이다. 플레이어가 전장에서 쓰러지면 따뜻하게 간호해 준다. 정말 착한 백의의 천사이다. 그런데 왜 간호원만 보면 「노노무라의 병원」이 생각나게 될까. 공략은 그다지 어렵지 않다.

●출현방법: 일기토에서 패배하면 병원으로 가게 되는데 이때의 이벤트를 클리어한다

라이즈

돌팡학원 고등부에 재학중인 15세의 학생이다. 본명은 라이즈 하이마. 다소 냉소적인 성격에다가 현실주의적인 말을 많이 한다. 전쟁과 용병에 대해 무언가 거부감을 가지고 있는 듯하며 표정의 변화도 드물고 트레이드마크인 빨간 장갑을 항상 착용하고 다닌다. 얼음 나라(?)의 주민과 대화하고 있다는 느낌이 들 정도로 차갑다. 하지만 그 내면에는 알지 못할 비밀이...

●출현방법: 게임 중간에 학교에서 우연히 만나는데 이때의 이벤트를 클리어한다.

스

부모님이 경영하는 빵 가게에 근무하고 있는 22세의 아가씨(따라서 빵집 아르바이트를 해야 만날 수 있다). 본명은 스 그라프톤. 결혼하고 싶은 욕구가 아주 강하지만 실제로는 잘 되지 않는 듯하다. 빵집에서 일해서 그런지 가슴이 빵빵(?)하다. 연상의 여인 스타일이므로 그녀의 기분을 수시로 잘 맞추는 것이 포인트일지도...

●출현방법: 빵집에서 아르바이트를 하다 만나게 되는데 이때의 이벤트를 클리어한다

세라

명문가인 픽스 가의 딸로 나이는 15세이다. 본명은 세라 픽스. 왕녀인 프리실라와는 친척 사이이다. 하지만 선천적으로 몸이 약해서 항상 집안에서만 생활을 하고 있다. 그래서인지 몰라도 매우 얌전하고 소극적인 성격이다. 때문에 남자에게 보호 본능을 불러일으키게 하는 스타일이다.

●출현방법: 여름방학이 끝날 때쯤에(혹은 여름방학 전) 주인공의 학습 능력치가 높으면 집으로 가정교사를 모집하는 편지가 온다. 이때 가정교사 응시시험에 합격하면 O.K.

양 마뉴람

주인공이 다니는 군사학교의 주임대좌. 딱딱한 군인 스타일이지만 용기있고 부하를 생각할 줄 아는 바람직한 지휘관. 하지만 게임 도중에 사망한다.

죠앙

연애 시뮬이라면 항상 나오는 주인공의 라이벌(?)격인 인물. 소피아의 약혼자이지만 그 행동거지나 대사는 정말 꽝이다! 소피아의 걱정거리 제 1호

로버트

소피아의 아버지로 과거에는 명예로운 기사였지만 어떤 사건으로 인해서 술주정뱅이가 되어 버렸다. 소피아의 걱정거리 제 2호.

캬롤

19세의 아르바이터로 본명은 캬롤 바넷지이다. 원기 왕성하고 쾌활하기가 전 캐릭터 중에서 NO.1이다. 재미와 흥미 만점인 소녀로 웃음이 매력 포인트이다. 아주 덤벙대는 점도 있지만 한나와는 다른 느낌을 주는 말괄량이다.

●출현방법: 레스토랑에서 아르바이트를 하면 만날 수 있다.

캐릭터 관계표

이 캐릭터 관계표를 잘 활용하면 게임을 플레이할 때나 원하는 여성을 찾고자 할 때 상당한 도움이 될 것이다. 하지만, 안과 노엘은 여전히 의문투성이다

죠앙 ◀······▶ 소피아 ◀······▶ 로버트
약혼자 / 부녀간

소피아 ◀······▶ 주인공 ◀······▶ 죠앙
은인 / 방해자

양 ◀······▶ 주인공, 양 ◀······▶ 클레아
지도자 / 부부

린다 ◀······▶ 한나 ◀······▶ 레즈리 ◀······▶ 클레아
라이벌 / 아는 사이 / 아는 사이

한나 ◀······▶ 캬롤 ◀······▶ 스
사촌 / 친구

손님

클레아, 로리 ◀······▶ 레즈리
친한친구

프리실라 ◀······▶ 세라
친척

아는 사이

진 ◀······▶ 메네시스, 세라
가정교사

주인공 ······▶ 안과 노엘은 ??

메네시스

화학의 명인인 가리레아 노인을 스승으로 삼고 있는 젊은 화학자. 연령은 불명. 여자 오타쿠인지 항상 집에만 틀어박혀 있으면서 외부와는 단절된 생활을 즐긴다. (데이트 장소도 자기 집과 그 주변만 가능) 항상 쓰고 있는 안경 아래의 모습은 아무도 본 사람이 없다.

●출현방법: 약국에서 아르바이트를 하다가 메네시스의 집에서 의뢰가 들어오면 이 이벤트를 클리어한다.

안

신상, 나이 모두 불명. 처음부터 주인공에게 상당한 호감을 가지고 있다. 수줍음을 엄청나게 타는 스타일이라서 생각하고 있는 바를 제대로 표현하지 못하는 단점이 있다. 하지만 그 출중한 외모와 아름다운 목소리는 정말... 의문의 여성 파트너이다.

●출현방법: 게임 중반부에 우연히 만남.

노엘

신상, 나이 역시 모두 불명. 의문에 싸인 제 2의 여성 파트너로 클레아와는 다른 뭔가 색기넘치는 매력을 발휘한다. 이 여성 역시 처음부터 플레이어에게 강한 호감을 가지고 있는데, 그 이유는 ???

기본 시스템

기본시스템의 화면은 다음과 같이 구성되어 있다.

1. 날짜 표시
말 그대로 날짜를 표시한다.
플레이 기간은 게임 시작일로부터 3년이다.

2. 레벨과 HP
플레이어의 레벨과 HP를 표시. HP가 0이 되면 강제적으로 병원에 입원한다. 휴양 커맨드를 통해 회복가능.

3. 플레이어의 통칭
플레이어의 통칭은 플레이의 행동과 파라미터에 따라서 변화한다. 거리의 아이돌, 게으른 자, 흉폭한 녀석, 곰 죽이기 등등 종류가 다양하다.

4. 메시지 윈도
대화나 상태를 나타내는 창.

스테이터스 화면

메뉴 창을 통해 보거나 옵션을 통해서 볼 수 있는 플레이어 자신의 스테이터스 화면. 기본적으로는 6개의 파라미터가 있다.

INT: 지성 지력 지식의 정도를 표시
MAN: 예법 기사로서의 정의감을 표시
CHA: 매력 모든 외견적인 아름다움
WIS: 신앙심 정신적인 강함
SWD: 검술 모든 검을 다루는 기술
HOR: 마술 말을 취급하는 능력
참고로 방어력은 INT+WIS/2
민첩성은 CHA+MAN/2
공격력은 HOR+SWD/2의 수치로 정해진다.
육성과 전투에 필수적인 요소이니 숙지하도록.

필살기: 현재 사용가능한 필살기를 표시.
기사훈장: 전쟁에서 이기거나 일기토에서 승리, 혹은 특수한 이벤트를 클리어하면 플레이어의 명예가 높아지면서 기사훈장을 받게된다.
물론, 훈장은 많으면 많을수록 좋다.

이외에도 앞에서 언급한 통칭과 재력이 있다. 특히, 재력은 이 게임에서 중요한 요소인데 여자아이와 데이트를 하거나 선물을 사는 행동, 심지어는 기사양성소에의 수업에도 돈은 필요하다. 돈을 버는 방법은 크게 2가지가 있는데 하나는 국가에서 용병으로 지급하는 돈이고 (자동적으로 받음) 또하나는 아르바이트를 해서 돈을 버는 것이다. 재력은 그 등급에 따라 칭호가 달라진다.

평일 커맨드

이 게임의 커맨드는 크게 평일 커맨드와 주말(혹은 공휴일) 커맨드로 나뉘어져 있다. 물론, 기본은 평일 커맨드지만 주말 커맨드에는 평일 커맨드에 없는 것이 나온다

기사 양성소

학문 커맨드
INT의 패러미터를 높인다.
기사에도 학문은 당연히 필요하다

예법 커맨드
MAN의 패러미터를 높인다.
기사는 예도에도 신경을 써야 하는 법.

매력 커맨드
CHA의 패러미터를 높인다.
여자에게 인기를 얻기 위한 기본조건이다.

신앙 커맨드
WIS의 패러미터를 높인다.
일종의 정신수양이다.

마술 커맨드
HOR의 패러미터를 높인다. 기사가 당연히 말은 잘 타야겠지…

검술 커맨드
SWR의 패러미터를 높인다.
기사의 전공필수 과목이다.

휴양 커맨드
모든 수업은 HP를 감소시킨다. 따라서 HP를 올리기 위해서는 휴양이 필요한데, 이 게임의 휴양 커맨드는 조금 독특하다. 이 게임에서의 휴양은 HP의 회복이라기 보다는 HP를 올리는 것으로 보는 것이 좋다. 그렇다고 무턱대고 쉬기만 하면 게으름뱅이의 멍에를 짊어짐과 동시에 빈털터리가 된 자신을 발견하게 될 것이다. 아무튼 중요 커맨드중 하나이다.

정보 커맨드

캘린더: 날짜와 일정, 공휴일, 데이트 약속일, 여성 캐릭터의 생일 등을 파악할 수 있다.
연표: 과거의 역사를 보여준다.
돌팡 타임즈: 일종의 신문으로 이벤트와 관련된 것도 있으니 자주 봐 두자.

스테이스 화면

월드맵: 시가지의 지도, 주변국가의 지도, 세계지도로 나뉘어짐
용어집: 이 게임에 나오는 모든 용어를 사전식으로 나열한 것이다.

옵션 커맨드

타이틀의 옵션 화면과 동일

세이브 커맨드

세이브 커맨드는 평일 커맨드에만 나온다. 세이브는 3개까지 할 수 있는데, 될 수 있으면 자주 세이브하자. 안 하면 후회할 걸...

아르바이트커맨드

아르바이트는 돈을 버는 동시에 플레이어의 능력치를 올릴 수 있고 이벤트와 관련된 직종도 있어서 아주 중요하다. 또한 각 아르바이트마다 올라가는 능력치가 다르고 수익도 다른데 수익이 큰 아르바이트일수록 체력의 소모가 심하다.

레벨업과 EXP에 대해서

수업과 아르바이트를 통해서 얻는 경험치로 일정한 EXP를 넘어서면 레벨 업을 하게 된다. 그리고 수업 중에는 ○: 보통의 경험치를 얻음, ◎: 많은 경험치를 얻음 ×: 경험치를 적게 얻음이라는 표시로 수행의 성과가 나타난다. 이것은 아르바이트에도 마찬가지이다. 단, 여기서 주의할 것은 만일 검술 수련만 죽어라고 한다면 지식이나 예법 등의 패러미터가 떨어지는 경우가 발생하므로 골고루 신경을 써서 육성시키는 것이 중요하다. 이러한 수행 패러미터의 확인은 피코를 통해 알 수 있다.

주말, 특수 커맨드

수업과 아르바이트를 통해서 얻는 경험치로 일정한 EXP를 넘어서면 레벨 업을 하게 된다. 그리고 수업 중에는 ○: 보통의 경험치를 얻음, ◎: 많은 경험치를 얻음 ×: 경험치를 적게 얻음이라는 표시로 수행의 성과가 나타난다. 이것은 아르바이트에도 마찬가지이다. 단, 여기서 주의할 것은 만일 검술 수련만 죽어라고 한다면 지식이나 예법 등의 패러미터가 떨어지는 경우가 발생하므로 골고루 신경을 써서 육성시키는 것이 중요하다. 이러한 수행 패러미터의 확인은 피코를 통해 알 수 있다.

교회: 주말과 공휴일만 실행 가능한 커맨드로 정말 중요하다. 교회의 가장 중요한 목적은 여자아이에 대한 정보를 얻는 것인데, 만약 여자아이를 만나도 이벤트를 클리어하지 못하면 여자아이에 대한 정보를 얻을 수 없다(따라서 이벤트 클리어 여부의 확인이 가능). 또한 교회에서 정보를 얻어야만 여자아이를 만나러 가는 것이 가능하며 이곳에서 얻은 여자의 정보로 그 여자의 생일을 파악할 수 있고 여자가 플레이어에게 지니고 있는 호감도와 불안감을 체크할 수 있다.

여자아이 만나기: 이 게임의 메인 커맨드 역시 교회와 마찬가지로 주말과 공휴일에만 실행 가능하다. 여자아이를 만나서 데이트 신청을 하는 것이 주목적이고 자신에게 적의(?)를 가지고 있는 여자와 화해할 때도 쓰인다.

우편함: 특별한 커맨드로 게임 중 편지가 왔을 때만이 가능하다. 주로 이벤트와 관련된 것이 많다.

전투 커맨드

이 게임의 전투는 크게 부대전과 일기토 2가지로 나뉘어지는데 일기토는 그다지 어렵지 않지만 부대전은 상당한 운과 동체시력(?)이 필요하다.

부대전

변경: 대의 순서를 바꾼다. 이 게임의 부대전은 보병, 기병, 궁병, 공병 중 3개의 부대를 구성하여 전투에 임하게 되는데 구성된 순서대로 전투를 실시한다. 보병은 궁병에게 강하고 기병에게 약하고 기병은 보병에게 강하고 궁병에게 약하고 궁병은 기병에게 강하고 보병에게 약한 가위바위보의 함수관계가 있다. 공병(마법사)은 상성을 무시한다. 따라서 부대전에서 이기려면 적의 배치에 따라 아군을 배치해야 하는데 적의 배치는 아바위식. 즉, 초기 배치에서 돌리고 돌려서 배치하기 때문에 적당한 운과 동체시력이 필요한 것이다. 각 부대의 공격력과 방위력은 캐릭터의 능력치와 비례하므로 주의해야 한다.

일기토: 이 게임의 일기토가 가관인 것은 전투는 정말 단순하지만 시스템은「FF」시리즈의 ATB배틀, 엑스맨 대 스파의 시스템까지 도입했다는 것이다. 일기토는 적장이 권유해 오는데 이를 거부할 수는 있지만 거부할 경우 명예가 떨어지므로 반드시 응하도록 하자.
HP 게이지: 플레이어의 체력을 표시한다. 0이 되면 패배.
필살기 게이지: 상대방에게 공격을 받으면 늘어난다. 게이지는 최대 3까지 늘어남.
행동 게이지 :「FF」의 액티브 게이지와 동일하다. 민첩성에 따라 속도가 변한다.
공격 커맨드: 말 그대로 공격을 시도.
방위 커맨드: 적의 공격을 방어한다. 이 커맨드가 의외로 중요한데 그 이유는 이 커맨드를 통해 적의 필살기를 방어할 수 있기 때문이다. 적도 어느 정도 데미지를 입어야만 이 필살기를 쓰므로 이에 따른 정확한 대처가 필요하다.
필살기 커맨드: 게이지가 차면 필살기를 구사한다(필살기를 외우고 있을 경우에만). 필살기는 크게 레벨 업에 의한 경우와 오의서를 입수해서 얻는 경우가 있는데 아주 얻기가 힘들다. 하지만 필살기 없이도 일기토에서 승리하는 것은 충분히 가능한 일이다.

자! 이제 게임을 시작하자

기본적인 사항을 마스터했으면 본격적으로 게임에 들어가 보기로 하자. 게임은 1인칭 일기 시점과 중요이벤트의 설명형식으로 진행하겠다.

'나는 용병으로 돌팡 왕국에 첫발을 내밀었다. 내가 이 나라에 온 목적은 돈, 명예, 여자만을 위한 것은 아니다. 그저 머나먼 이국의 동양인으로 다양한 체험을 하고 싶고 많은 것을 배우고 싶을 뿐이다.'

체크 포인트 (이하 줄여서 C.P)
여기서 주인공의 이름과 혈액형 생일을 기입하게 된다. 한자도 가능하므로 한자 혼독을 할 줄 아는 플레이어라면 자신의 이름을 한자로 기입해보자.

피코와의 만남: 게임의 시작

항구에 도착하자마자 나를 반긴 것은 피코라는 작은 요정이었다. '웬 요정이야' 하고 나는 반문을 했지만 뭐 그다지 큰 문제는 없었다. 수속절차를 밟으면서 나는 서류에 이름, 혈액형 생일을 기입하였다.

플레이어의 이름을 결정하자

소피아와의 만남

이윽고 나는 앞으로 머물 숙소로 향하였다. 도중 어떤 여자아이가 불량배들에게 습격당하고 있는 장면을 보았다. 남자로서 어찌 이것을 그냥 지날 칠 수 있겠는가! 불량배들에게 인생의 쓴맛을 보여주자. 깡패들을 무찌르자 여자아이로부터 답례를 받고 소피아라는 이름도 알게 되었다. 나 또한 답례로 내 이름을 가르쳐 주었다.

위기에 몰린 여자아이

소피아와의 첫 만남

죠앙과의 만남

기사양성소 수업 첫날. 나는 설레이는 가슴을 안고 기사양성소로 향했다. 등교길에 어제 만난 소피아를 만났다. 인사를 하고 돌아서는 순간 금발에 재수없게 생긴 남자가 장미를 휘날리며 나타났다. 그는 온갖 무례한 말을 하며 소피아가 마치 자신의 것인양 행세를 하고 있다.

어휴~ 저 똥폼

C.P
죠앙은 정말 짜증나는 존재로 데이트를 방해하기도 한다. 소피아를 공략하려는 플레이어에게는 요주의 인물이다. 하지만 이 녀석 덕분에 소피아의 호감도를 올릴 수 있는 이벤트가 발생하기도 한다.

양과의 만남

검술, 예법, 마술, 학습 등등 다양한 수업을 해 내가고 있다. 이 양성소의 주임교관인 양은 기사도 냄새가 물씬 풍기는 사람이다. 당연한 얘기를 수업시간마다 중얼대지만 그래도 싫지는 않은 인물이다.

레즈리, 로리와의 만남.

아침에 우연히 나와 부딪힌 소녀가 있었다. 아주 어려 보이는 귀여운 소녀였다. 하지만 그녀의 누나뻘쯤 보이는 사람이 나타나서 약간의 트러블이 생겼지만 곧 해결되고 그들의 이름을 알게 되었다.

C.P
처음에 소피아를 구해주지 않거나 구해줘도 무례하게 대하면 소피아는 영영 보지 못하게 된다. 이 게임에서는 첫 이벤트가 굉장히 중요해서 이 첫 이벤트들을 클리어하지 못하면 그 여성은 영영 만나볼 수도 없게 된다. 이벤트의 성공 여부는 교회에서 확인할 수 있으므로 참조하자. 항상 첫 이벤트의 선택문에 신중을 가하도록 하고 세이브를 자주 하는 것을 잊지 말자.

이렇게 선택하자!
1. 여자아이를 돕는다
(女の子を助ける).
2. 내 이름은 OOO다
(自分の名前は-
(플레이어 이름)--という)

시관주임 양

로리의 등장

레즈리와 로리

C.P

이외에도 개 때문에 곤경에 처한 로리를 구해주는 이벤트로도 로리를 만날수 있다. 이때의 로리는 플레이어를 백마탄 왕자로 여기게 된다.

이렇게 선택하자!

1. 말을 건다(聲をかける).
2. 당신들의 이름은(君達の名前は?)

교회에서의 하루

주말 커맨드에만 존재하는 교회. 앞에서 기본적인 것을 설명했지만 다시 부연 설명을 하기로 한다. 교회에 가면 시스터나 신부가 플레이어를 반기는데 출현 조건은 랜덤이다(하지만 이왕이면 여자쪽인 시스터가 더 히히...). 커맨드는 3가지가 있다(1. 여자아이의 정보를 듣는다. 2. 자기 자신을 위해 기도한다. 3. 돌아간다). 우선 2와 3은 그다지 의미 없는 커맨드이므로 생략하고 1번에 대해서 설명하겠다. 1번을 선택하면 여자아이에 대한 정보가 나오는데 생년월일, 신상, 직업, 참고 등의 여러 가지 상태가 표시된다.

여자아이들의 정보

시스터의 모습

호감도와 불안도에 대해서

으악~ 큰일났다, 화가 많이 난 것 같네!

역시 중요한 요소이므로 따로 설명하겠다. 여성 캐릭터의 호감도는 최대 하트 5개이며 올라가는 단위는 1/2개씩이다. 처음부터 설정되어 있는 호감도가 각 캐릭터마다 다르며 (예를 들어 소피아나 안 같은 캐릭터는 처음부터 하트가 2개 이상이지만 라이즈나 레즈리의 경우는 1개부터 시작함) 호감도를 올리려면 우선 자주 만나야 하고 데이트를 성공적으로 수행해야 한다. 또한 공휴일 축제의 이벤트를 같이 보내야 한다. 나중에 호감도가 어느 정도 이상으로 올라가면 피코가 알려주는 특수 이벤트들이 생기는데 이것을 클리어 해야만 한다(이 특수 이벤트는 게임의 엔딩과도 연결되는 중요한 요소이다. 나중에 다시 설명하겠다). 반대로 불안감은 여성 캐릭터를 계속 안 만나줄 때, 약속을 깨버렸을 때, 다른 여자를 만나러 갔다가 걸렸을 때, 그리고 여성의 권유에 응하지 않을 때에 각각 증가한다. 호감도가 아무리 높아도 위에서 언급한 요소에 해당되면 불안도는 올라가게 마련이다. 불안도가 올라가면 메뉴 화면에 '누군가가 화난 것 같다'라는 말이 뜨는데, 이 때는 그 캐릭터를 직접 만나서 대화를 통해 화를 풀 수가 있다(만약 캐릭터가 화가 난 상태라면 아예 상대를 해 주지도 않는다). 이 불안도가 극에 달하게 되면 아예 이 도시를 떠나버리게 되는데 이런 사태가 발생하면 플레이어의 명예도가 엄청나게 떨어지므로 특별히 신경을 써야 한다! 이 게임을 풀어나가는데 있어 핵심적인 요소이므로 숙지하자. 교회에서 자주 호감도와 불안도를 체크해 두자.

5월제

5월 1일은 5월제가 열리는 날이다. 나는 5월제 행사에 참가했다.

5월제에는 나이스 가이 콘테스트가 있다. 주인공이 강제적으로 참가하게 되는데 매력 포인트가 높지 않으면 우승하기는 힘들 것이다. 만약 여기서 우승하면 나이스 가이의 칭호를 얻게 된다.

C.P

특별한 공휴일에는 이처럼 강제적으로 행사에 참가하게 되는데 이러한 축제성이 강한 공휴일에서는 미니 게임이 나오는 경우가 많다. 그러므로 행사에 함께 참가할 여자를 고르도록 하자. 이러한 이벤트는 여성의 호감도와 관련된 부분이 많으므로 가장 호감도가 높은 여성이나 자신이 공략하고 싶은 여성을 선택하도록 하자. 물론 거절당할 경우도 있으므로 사전에 세이브를 해두자.

주말 데이트

주말이면 생각나는 여성들. 음~ 역시 객지에서의 생활은 외롭다. 비록 많지는 않지만 여태까지 만난 여자들과 슬슬 데이트를 하는 것도 나쁘지는 않을 듯 하다.

데이트 메뉴

날짜를 잡자

극장에서의 데이트 1

극장에서의 데이트 2

C.P

주말이면 실행할 수 있는 데이트. 이 데이트는 주말 커맨드로 실행이 가능하며 여성과의 호감도를 올리기 위한 필수 불가결한 요소이다. 우선 새롭게 만난 여자아이들의 정보를 교회에서 얻으면 만나는 것이 가능해진다. 데이트 신청을 하려면 우선 여자아이들을 찾아 나서야 하는데 각 지방의 도시에 흩어져 있고 또한 소재를 파악하지 못해서 만날 수 없는 경우가 있다(특히, 프리실라 같은 경우). 각 캐릭터들마다 갈 수 있는 장소가 조금씩 다르고 취향도 가지각색이니 특히 초반부에는 각 캐릭터가 좋아하는 장소를 선택하기로 하자(예: 소피아-극장, 안나-운동공원, 레즈리-화방 등등). 또한 날짜 선택에 있어서는 만약 그 날 만나자마자 데이트를 하려고 하면 만난 그 장소 이외에는 불가능할 경우가 꽤 있다. 또한 너무 늦게 날짜를 잡아도 성사되지 않을 경우가 있으니 주의하자.

이 게임은 데이트 신청하는데 1주, 또 만나는데 1주, 도합 2주간의 시간을 통해 데이트가 이루어지므로 시간관리에 주의해야 한다. 만약 데이트 약속을 어긴다면 엄청난 피해를 입게 되므로 약속은 꼭 지키자

C.P

데이트를 하러 가는 도중이나 여자아이를 만나러 가는 도중에 다른 여자를 만나는 경우가 종종 발생한다. 한마디로 재수가 없는 경우인데 3가지의 메뉴(1. 솔직히 말한다, 2. 대충 얼버무린다, 3. 만난 당사자에게 데이트를 권한다)가 뜨는데 이 3가지 모두 세련치 않은 결과를 발생할 확률이 높으므로 가능한한 세이브를 통해서 피해가도록 하자.

만약에 대충 얼버무리다가 다른 여성과 데이트하는 것이 들켜 버리기라도 한다면 그 여성의 불안도는 매우 커질것이다.

C.P
데이트 장소 일람

이것은 일반적인 캐릭터들의 데이트 장소일람이다. 좀 의외적인 경우가 있는데, 우선 네미시스는 자기 집과 근처의 숲 이외에는 데이트가 불가능하다. 세라의 경우는 아예 집밖에 나갈 수조차 없으므로 따로 데이트 약속을 하거나 만나는 것이 불가능하니 참조하자. 해변에서의 데이트는 각 캐릭터의 수영복 신을 구경할 수 있으므로 꼭 여름엔 해변으로 가도록 하자. 히히!

돌팡: 카라웨이 거리, 댄스 홀, 술집(미성년자가 아닌 캐릭터만 가능)

마라골드: 국립공원, 로므로 언덕, 술집(물론 미성년자가 아닌 경우만)

펜넬: 극장, 운동공원, 세리나리바 역, 서커스

카미츠레: 숲, 유적지, 월경탑, 지하묘지

시 에아: 등대, 방파제, 공동묘지, 즈가 포대, 해변(여름에만 가능)

데이트에 있어서의 중요 포인트

이것도 아주 중요하므로 따로 설명하기로 한다. 우선 데이트에 임하면 선택문이 반드시 나오게 되는데 이 선택문 중 어느 것을 택하느냐에 따라서 그 데이트의 성과가 달라진다. 성과는 데이트가 끝난 후에 캐릭터의 표정과 대사로 알 수 있다. 대단히 재미있었다.(すごく楽しがつだ) 라는 말이 나오면 대성공이고 재미있었다(楽しがつだ)는 그럭저럭 성공. 그럭저럭 재미있었다(なかなか楽しがつだ). 피곤해(疲れつでしまつだ). 혹은 아무 말이 없으면 그 데이트는 실패한 것이다. 그러므로 데이트 약속을 한 후에는 반드시 세이브하는 것을 잊지 말도록 하자.

선택문은 장소와 캐릭터에 따라 다르며 또한 같은 선택문이라도 캐릭터에 따라 반응이 다르므로 주의하도록 하자.

또한 데이트를 하다가 도중에 장소를 선택하는 것이 있는데 가능하면 상대방을 생각해서 가주자(특히 국립공원이나 카라웨이 거리 등). 여름에는 해변으로 가서 수영복 눈요기를 꼭 하도록 하자.

약간 특이한 캐릭터는 네미시스와 세라인데 네미시스는 그렇다 치더라도 세라는 아예 데이트 자체가 불가능하다는 것이다. 세라에 대해서는 이후에 자세히 설명하겠다.

진과의 만남

폭주 마녀(馬女)

진과의 만남

마술 수행 중 용감하게 생긴 여자가 말을 거칠게 몰면서 나를 향해 달려왔다. 이 때문에 그녀와 부딪혀서 사고가 날 뻔했다. 그녀는 아주 위험했다고 하면서 다짜고짜 화를 냈다. 나 역시 가만히 있을 수는 없는 일. 나는 그건 오히려 나의 대사라고 하며 맞받아치자 그녀는 의외로 기세 등등한 것이 마음에 들었다고 말한다. 우리는 서로 통성명을 하고 헤어졌다. 음~ 말하는 것도 행동하는 것도 그렇고 왠지 남자다운 면모를 느끼게 해주었다.

C.P

진과의 첫 이벤트에서 중요한 것은 분기문에서 반드시 '그건 오히려 나의 대사야'를 선택해야 한다는 것이다. 그 후에 통성명을 하면 O.K!

이렇게 선택하자!

1 그것은 이쪽의 대사야
(それはこっちの台詞だ).

한나와의 만남

수업 도중 지각해서 뛰어오는 경박한 여자와 '쿵' 하는 소리와 함께 부딪혔다. 어휴~ 짜증나. 도대체 누구야! 나는 황당해서 말을 잃고 있었다. 그러자 그쪽에서 미안하다면서 부딪힐 때 떨어진 나의 신분증을 주면서 재빨리 학교를 향해 뛰어갔다. 음~ 상당히 활달한 아이군. 밉지는 않다는 생각이 들었다.

으악~ 위험해!

한나 등장이요

C.P

처음에는 한나와의 선택문중 '반드시 용하지 않는데(もしあげない)'를 선택해야 한다. 그 후에 통성명을 하면 O.K!

린다와의 만남

왠지 고급스러워 보이는 호화로운 마차가 내 앞을 지나가고 있었다. 나는 그 안에 탄 사람은 상당한 재력가일 것이라는 생각이 들었다. 돌팡학원 앞에서 그 마차는 멈추었고 상당한 미모를 지닌 여성이 이윽고 내려와 나에게 말을 걸었다. "혹시 야생 원숭이 비슷하게 생긴 여자 본적 있어요?" 나는 조금 황당했다. 글쎄 조금 전에 나와 통성명을 한 한나라는 여자가 있기는 하지만 야생원숭이라고 하기에는 좀 뭐하지만 그래도 활발한 여자아이가 지나가기는 했으니... 나는 그녀의 질문에 답변을 해주고 그녀와 통성명을 하였다. 그녀는 자신의 재산과 지위에 대단한 프라이드를 가지고 있는 듯 했다. 게다가 은근히 서민들을 무시하는 태도는 마치 죠앙과도 비슷한 그 무언가를 느꼈다. '호호호호' 하는 웃음소리는 마치 여왕님을 연상케 했다. 그런데 왜 한나를 가지고 야생원숭이라고 말할까? 혹시 그녀에게 무슨 원한관계라도 아니면 라이벌 의식?

마차의 여인

린다님(?) 왕림하시다

C.P

린다는 한나와의 만남 직후에 만나게 된다. 처음에 린다의 질문에 대답해 주고 통성명을 하면 O.K!

이렇게 선택하자!

1. 당신은 누구야?(君はだれだ)
2. 그거 대단한데(それはすごい)
3. 이름을 대다(名をのる)

하지제

점쟁이의 점술

이것 역시 강제적인 행사다. 이벤트로 여성을 하나 선택해서 데려가게 된다(물론 거절당할 수도 있다). 이날의 이벤트는 바로 노파 점쟁이가 나와서 호감도가 가장 높은 여성, 즉 자신에게 가장 잘 어울리는 여성을 알려준다. 특별한 분기나 선택문은 없다.

첫 전쟁

때는 7월 중순. 나의 실력도 한층 성장해가고 있었다. 이때 군부에서 전쟁비상 소집령이 내려졌다. 나는 용병으로서 이 나라에 왔기 때문에 전쟁에 참여하는 것은 필수 불가결한 것이다. 드디어 전쟁! 부대전에서는 열심히 노력했지만 병력의 열세로 인해 패배하고 말았다. 게다가 일기토전에서도 '질풍의 넥세리아'라는 녀석 때문에 고전을 면치 못하고 있었다. 하지만 이때 양 장군이 우리 군대를 대표하여 나서게 되었다. 양 장군은 선전했지만 녀석의 필살기에 쓰러지고 말았다. 나는 양 장군의 죽음에 분노하여 그의 뒤를 이어 일기토에 나서서 녀석과 상대하게 되었다. 녀석은 빠른 스피드를 가진데다가 필살기 역시 강력했지만 결국은 그를 쓰러뜨릴 수 있었다. 결과적으로 전쟁은 아군의 승리로 돌아갔지만 양 장군의 죽음에 나는 슬픔을 감출 수 없었다. 그런데 양 장군이 쓰러지면서 불렀던 클레아라는 사람은 과연 누구일까? 슬픔과 의문을 함께

부대전

쓰러진 양

C.P

드디어 전쟁 이벤트다. 하지만 이 게임의 전쟁은 너무 단순해서... 자세한 것은 앞에서 설명했으니 생략한다. 넥세리아는 빠르기는 하지만 HP와 공격력이 낮아서 그다지 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 전쟁이 끝나면 많은 경험치를 얻을 수 있으며 부대전과 일기토전의 결과에 따라 훈장을 받을 수 있다. 만약 2개 다 패배한다면 오히려 훈장을 잃게 되는 수도 있다.

C.P

이 전쟁은 대륙의 프로키아 공국이 해안을 싸고 있는 룰팡의 영토를 침범하여 발생하게 된 전쟁으로 룰팡 프로키아 전쟁이라고 칭한다. 이 전쟁으로 인해서 양쪽 국가의 정세는 불안한 상태가 된다. 하지만 프로키아 측의 용병집단 발파바리안 때문에 프로키아가 다소 유리한 실정이다. 따라서 룰팡도 이에 대응, 다른 국가에서 용병을 모집하고 있다.

C.P

발파바리안은 전국 최강의 용병집단으로 본래는 스이즈랑드 연방에 소속되어 있지만, 이번에는 프로키아 측의 용병으로서 참가한다. 발파바리안에는 이름높은 군단장 발파바리오가 있고 그외에 2개의 이름을 지닌 8명의 장군이 있다.

한 채 나는 귀가했다. 일기토의 승리로 나는 훈장을 받아서 기사로서의 명예를 조금이나마 올리게 되었다.

각 캐릭터의 생일

여자아이를 알게 되어 교회에서 정보를 파악하면 여자아이의 생일이 달력에 표시된다. 그리고 그 날이 되면 피코가 여자아이에게 생일 선물을 줄 것인지 안 줄 것인지 물어 보는데, 만약 주지 않으면 호감도가 떨어짐과 동시에 기사로서의 명예도 잃게 되므로 반드시 주도록 하자(물론, 선물에는

선물을 선택하자

돈이 필요하다). 선물을 주게 되면 3가지의 선택문이 나오는데 각 캐릭터의 취향에 따라 반응이 가지각색이므로 주의해서 선택해야 한다(캘린더를 보고 생일 전 주일에 세이브를 하자. 예: 한나-잠파스커트를 선호, 레즈리-미술도구를 선호 등). 그리고 상대방 여성이 주인공에게 화를 내고 있거나 감정이 좋지 않을 경우는 선물을 아예 받지 않는 경우도 발생하는데 이때는 주인공의 명예에 손상이 가지 않으니 신경쓰지 않아도 된다

아르바이트

객지에서의 생활은 물론 재정적인

C.P

첫 여름방학에 시작할 수 있는 아르바이트. 1년차때는 방학때만 아르바이트가 가능하고 그후에는 평일에도 아르바이트를 하는 것이 가능하다. 아르바이트 역시 능력치를 올릴 수 있으며 각 직종마다 수익과 얻는 경험치, 올라가는 능력 등이 다르므로 앞에 설명한 것을 보고 잘 참고하자.

빵집에서의 아르바이트

앗! 레즈리가...

면도 모두 나의 몫이다. 물론 나는 이 국가에 고용된 용병이므로 정부에서 지급되는 돈이 있다. 하지만 이것으로는 무언가 부족한 느낌이 든다. 돈도 돈이지만 이국에서의 다양한 체험을 위해 나는 아르바이트를 하기로 했다.

스와의 만남

음~ 첫 아르바이트는 뭐가 좋을까? 아무래도 수익성은 좀 낮지만 안정성이 있고 교양적인 측면에서도 도움이 될 것 같아서 빵집을 선택하기로 했다. 아르바이트 도중, 상당한 글래머의 미인이 나에게 말을 걸어왔다. 그녀와 가볍게 인사를 나누고 통성명을 한 다음, 나는 스라는 여자와 같이 근무하게 되었다.

어서오세요

스스스...

C.P

첫 여름방학 아르바이트에서 빵집에서 아르바이트를 하면 스를 만날 수 있다.
여기서 한 가지 주의할 점은 첫 번째 아르바이트 때는 빵집, 주점, 레스토랑, 약국 등에서 아르바이트를 해야 한다는 것이다. 만약에 때를 놓치면 이를 장소에서 아무리 일을 해도 여자를 아예 못 만나는 경우가 발생한다.

이렇게 선택하자!

잘 부탁합니다
(よろしくお願いします)

캬롤과의 만남

두 번째 아르바이트, 나는 레스토랑에서 일을 하게 되었다. 그런데 조금 경박하게 생긴 여자가 음식을 나르다가 넘어진다. 그녀는 이 레스토랑에서 일한 지 꽤 오래 된 듯이 나에게 신참이냐고 말을 건 후 서로 통성명을 하게 되었다.

열혈 아르바이터

등교길, 하교길의 조우

게임을 하다보면 수행이나 아르바이트를 하러 가는 길에 우연히 여성 캐릭터를 만날 수 있다. 아침일 경우는 그냥 인사만 나누게 되지만 저녁에 만날 때는 같이 귀가 할 수도 있는데 이것은 거의 행운에 가까운 이벤트이다. 만약 사

빵집였다!

이가 안 좋으면 여성 캐릭터가 그냥 무시하고 가버린다.

클레아와의 만남

술집에서의 아르바이트. 아주 힘들지만 수익성도 좋고 그만큼 댓가가 있는 아르바이트다. 일하던 도중 그곳에서 카드 딜러를 하고 있는 클레아라는 여성과 만날 수 있었다. 클레아라~ 혹시 양 장군이 쓰러지면서 불렀던 바로 그 이름?! 혹시나 했더니 역시나 클레아는 양 장군의 부인이었다. 양 장군이 죽고 생활이 어려워지니까 할 수 없이 이곳에서 아르바이트를 하고 있는 것이었다. 그녀는 양 장군을 통해서 이미 나를 알고 있었다. 하기는 나도 미력하지만 양 장군의 복수를 한 셈이니... 남편을 잃은 그녀의 모습에는 쓸쓸함과 외로움이 감돌고 있었다.

카드 딜러 클레어

프리실라와의 만남

갑자기 군부에서 돌팡성으로 모이라는 비상소집명령이 내려졌다. 이 소집에 응하여 성으로 향하던 중, 상당히 활발하고 귀여워 보이는 여자아이와 만나게 되었다. 그 여자아이는

C.P

클레아 역시 첫 여름방학때 술집에서 일하면 만날 수 있다. 선택문에서는 그냥 통성명만 하면 O.K이므로 그리 어려울 것은 없다.

이렇게 선택하자!

1. 말을 건다(声をかける)
2. 이름을 대다(名前をのる)

여기야, 여기!

이곳에 온 지 얼마 안 되는 듯 자기를 에스코트해달라는 부탁을 해왔다.

소집보다 여자가 우선인 나의 신념에 의해서 그 여자아이를 에스코트해 주었다. 그녀에게 아이스크림을 사주고, 말에 태워주고, 공원에도 놀러가 주었다. 생김새나 분위기는 귀족적인 분위기를 풍기지만, 그녀 본인은 서민적인 것을 상당히 좋아하는 눈치였다. 다음 주에 다시 만나기로 하고 나는 그녀와 헤어졌다. 하지만 소환명령을 어긴 것 때문에 나의 기사로서의 명예는 조금 떨어지고 말았다.

와! 맛있다

어주 매력적인데!

프리실라와의 만남 2

다음 주 나는 약속을 지키기 위해 계속 그녀를 기다렸지만 그녀는 나타나지 않고 메이드가 나타났다. 나는

으~ 헛탕쳤다

C.P

프리실라와의 만남에서 분기문은

1. 비상소집 따위보다는 여자 쪽이 중요(非常召集なんかより女のほうが大事)
2. 안내시켜주다(案内してあげる)
3. 이름은 ○○○다(名前—(플레이어 이름) だ)이고 다음주

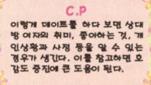
이벤트는 계속 기다리면 된다.
그리고 마지막 여왕 탄생일에서 기억하고 있다(覚えています)고 하면 된다.

무시하고 계속 기다렸지만 결국은 헛탕을 치고 말았다.

집안 일을 고민하는 소피아

소피아와의 데이트 중, 나는 그녀가 집안 일 때문에 무척 고민하고 있는 것을 알 수 있었다. 아마 죠앙과의 약혼도 집안의 사정 때문일 것이다. 그녀는 죠앙을 그다지 좋아하는 눈치가 아니니까.

C.P

이렇게 데이트를 하다 보면 상대방 여자의 취미, 좋아하는 것, 개인상황과 사정 등을 알 수 있는 경우가 생긴다. 이를 참고하면 호감도 증진에 큰 도움이 된다.

수확제

수확제에서의 가장 큰 포인트는 '여자아이 찾기'를 통해서 파트너를 선택한다는 점이다. 호감도가 어느 정도 되는 여자아이들이 나오고 이옥고 많은 여자들 사이에서 자신이 정한 파트너를 선택하는 것이다(마치 '월리를 찾아라'와 같다). 만약 잘못 선택하면 (찍으면) 외로이 홀로.. 이외에도 검술대회와 마술대회의 2가지가 있는데 이것 역시 조작이 아니라 캐릭터의 능력치에 의해 결정된다.

누구를 고를까나...

미술대회 역시…

로리의 고양이 이벤트

게임 중간에 로리가 고양이에 이름을 붙였다고 좋아하면서 주인공에게 알린다. 정말 귀엽군. 진에게도 이와 유사한 이벤트가 있을지도…

음~ 귀여운 고양이들이군

자신의 생일

야~ 오늘은 내 생일이다. 홋! 아직 이국에서의 생활이 얼마 안돼서 그런 것일까? 아직은 그렇게 친한 사람이 많지 않아서 그런지 나는 오늘 하나도 선물을 받지 못했다. 에구구! 오늘은 그냥 잠이나 자야겠다.

C.P

나중에 호감도가 높은 여성이 있으면 주인공의 생일에 선물을 보내준다. 하하하! 선물을 받는 기쁨은 정말 최고이므로 꼭 받도록 노력하자.

세라와의 만남

흠~ 오늘은 공휴일. 아니! 우편함에 편지가… 읽어보니 가정교사를 구하는 편지였다.

게다가 발신인은 명문 픽스가.

오옷! 나는 이것이 큰 행운일 지도 모른다는 생각을 하고 재빨리 픽스가로 향했다. 그러나 세상에 공짜는 없는 법. 상당히 까다로운 테스트가 있었지만 나는 무사히 통과할 수 있었다. 음~ 내가 가르칠 여자아이의 이름은 세라 픽스. 아주 아름답지만 상당히 병약한 몸이라 집밖에 나가는 것도 힘들다고 한다. 따라서 학교에 다니는 것도 어렵기 때문에 이렇게 가정교사를 구한 것이라고 한다. 음~ 왠지 동정심을 불러일으키는 스타일이다…

C.P

세라는 좀 특이하다. 처음에 가정교사를 구한다는 의뢰 편지가 없으면 아예 게임 끝까지 만나보는 것이 불가능하다. 그러나 가정교사 의뢰를 받고 테스트를 통과한 다음 세라와 만나면 O.K! 세라는 밖에 나갈 수 없기 때문에 집안에서만 활동이 가능하다. 따라서 세라와의 데이트(?)는 격주마다 있는 과외 수업에 의해 결정된다. 중간에 세라가 별의별 질문을 해대는데(아기는 어디서 나오는가, 지구는 왜 자전하는가, 혈액순환의 방향 등등…) 이 질문의 분기에서 어느 답으로 대답하느냐에 따라 그 데이트(?)의 성과가 달라진다. 그러므로 반드시 정답만이 정도(正道)가 아님을 명심하자. 그리고 한 가지 주의할 점은 격주마다 세라로부터 편지가 오는데 이때 데이트나 다른 이벤트가 있어서 세라의 집에 가지 않으면 가정교사에서 짤리므로 주의하자. 그러므로 세라를 공략하고 싶은 플레이어는 가정교습이 있는 날은 약속을 피하자. 격주간이므로 시간계산을 잘 해야 할 것이다.

자! 시험중, 시험중

귀엽은 세라

라이즈와의 만남

등교길에 한 여자아이와 맞부딪히게 되었다. 굉장히 과묵하고 냉정해 보이는 그녀는 첫눈에 내가 용병임을 알아챈 듯 했다. 게다가 손이 낀 붉은 장갑은 나의 눈길을 끌었다. 무언가 비밀이 있는 듯한 여자아이였다.

그래! 나 용병이다

전방 부주의

C.P

라이즈는 수업 도중에 거의 랜덤하게 만나게 된다. 말수가 극히 적고 굉장히 차가워 보이는 여자라서 접근하기가 힘들지도 모른다. 사실 이 라이즈는 적국의 첩자인 동시에 적국의 암살자 또는 여장군의 지위에 있는 여자이다. 이벤트도 상당히 많은 편이고 프리실라를 암살할 수도 있는 무시무시한 여자이다. 흥미삼아 공략해 보는 것도 좋을 듯…

이렇게 선택하자!

1. 그대로야(その通り)
2. 좋아(いいとも)

이 사람의 진짜이 기사라고?

소피아의 아버지

소피아와 대화하던 중 소피아의 아버지를 만날 수 있었다. 음~ 상당한 술주정뱅이에다가 소피아에게 말하는 어투하며… 어휴! 정말로 소피아가 불쌍한 생각이 들었다. 나에게 마구 뭐라고 해대는 것은 별 관계없지만 소피아에게까지… 소피아 말로는 그녀의 아버지는 과거에 유명한 기사였다고 한다. 하지만 어떤 사건으로 충격을 받고 폐인이 되어 버렸다는데…

곰 퇴치 이벤트

민간인으로부터 편지가 왔다. 흉폭한 곰이 날뛰면서 민간인들에게 심각한 피해를 끼치고 있으니 그 녀석을 해치워 달라는 내용의 편지였다. 기사

C.P

민간인의 의뢰는 HP가 허락하는 한 반드시 들어주는 편이 좋다. 하지만 데이트 날짜와는 겹치지 않도록 주의하자. 만일 의뢰에 성공한다면 상당한 경험치와 훈장을 얻을 수 있다. 하지만 HP가 낮은 상태에서 멋모르고 덤비다가 일기토에서 패배하면 오히려 명예가 깎이므로 주의하자.

크아앙! 곰의 등장

쭉쭉 올라가는 명예

미
쯔
메
테
나
이
트

로서 어찌 이를 간과할 수 있겠는가! 나는 그 곰이 있다는 장소에 달려가서 곰을 해치워 버렸다.

왕녀의 초대장

여왕폐하~ 납시오

여왕과 춤을...

왕녀의 탄생일에 나를 궁전으로 초대한다는 내용의 편지가 왔다. 엉! 이상하다? 나는 궁전에 아는 사람이 전혀 없는데... 아무튼 초대장이 와서 나는 궁전으로 향했다. 그런데, 여왕의 이름이 프리실라라고 한다. 이상하다! 혹시 전에 만난 그 프림이란 소녀가... 전에 만난 그 여자아이가 다름 아닌 프리실라 공주였던 것이다. 나는 그녀와 통성명을 하고 즐거운 시간을 보내게 되었다. 하지만 귀족들은 나와 프리실라의 사이를 그리 좋게 보지만은 않는 것 같았다. 그러나 나는 여왕과 알게 되고 그녀의 초대를 받았다는 점 때문에 상당한 명예를 얻을 수 있었다.

C.P

자! 이제부터 프리실라도 공략대상에 포함된다. 전에 조금이라도 떨어진 명예가 있다면 이 이벤트를 통해서 바로 갚을 수 있을 것이다. 프리실라를 공략하는 데 있어 한 가지 주의할 점은 그녀는 궁전에서 살기 때문에 만나기가 쉽지 않다는 점이다. 따라서 세이브를 잘 해 두어야 한다. 이 점만 주의한다면 공략이 수월할지도...

호랑이 퇴치 이벤트

서커스단에서 흉폭한 흰색 호랑이가 날뛰기 시작했다. 음~ 백호라... 상대하기가 만만치 않은 존재라는 것을 느꼈지만... 기사도 정신에 불타는 나는 호랑이를 퇴치하는 데 성공했다. 그러자 한 도화사가 나타나서 알 수 없는 말을 되새기고는 사라진다. 그 도화사의 정체는 과연 무엇일까??

강백호! 아니, 그냥 백호군

의문의 도화사

C.P

이 호랑이는 상당히 강하므로 주의하자. 그리고 그 도화사는 프리실라 공주와 관련이 있을 듯하다.

칭호에 대하여

이 게임의 칭호는 플레이어의 행동과 능력치에 의해 결정된다. 예를 들어 예법이 아주 낮으면 무례한 기사, 검술이 높으면 검투사, 여자아이들에게 인기가 많으면 거리의 아이돌, 휴식만 취하면 게으름뱅이 등등 천차만별로 아주 다양하다(참고로 필자가 받은 최고의 칭호는 슈퍼스타이다). 그리고 일시적인 칭호가 있는데 만약 자신이 거리의 아이돌이라 해도 나이스가이에 선발되면 그때부터의 칭호는 아이스 가이가 된다. 이러한 칭호는 시간이 지나면 본래 칭호로 돌아오게 되며 곰이나 호랑이 퇴치 이벤트를 클리어했을 때 얻는 칭호도 이러한 일시적인 칭호에 속하게 된다.

크리스마스 이브

파티~ 파티~

C.P

크리스 마스 이브에는 주인공과 호감도가 어느 정도 있는 캐릭터들이 무대복을 입고 등장하게 된다. 이중에서 가장 호감도가 높은 여성이 자신의 댄스 파트너가 되며(자신이 고르는 것이 아님) 만일 그 여성의 호감도가 높으면 집에까지 함께 귀가하게 된다.

C.P

메네시스와 세라는 특수한 경우로 각각 자신들의 집에서 크리스마스 이브를 보내게 된다. 두 여성을 공략하고 싶으면 반드시 그녀들의 집에 들리도록 하자

한 해중 어쩌면 가장 큰 행사라 할 수 있는 크리스마스 이브. 이 크리스마스 이브의 행사가 궁전에서 열리게 되었다. 프리실라 왕비를 영접한 다음 나는 댄스 파트너를 선택하게 되었다.

실베스타

한 해를 정리하는 마지막 날인 실베스타. 나는 실베스타 광장에서 함께 제야의 시간을 맞이할 파트너를 찾고 있다.

한해를 마감하며...

와! 초콜릿이다

C.P

실베스타에는 자신이 동행하고 싶은 여성을 선택할 수 있다(물론 거절당할 수도 있다). 만일 호감도가 높은 여성이 있으면 직접 집으로 찾아오거나 편지를 통해서 주인공과 동행할 수도 있다. 물론 메네시스와 세라는 자신의 집에서 실베스타를 맞이하게 된다.

C.P

발렌타인 데이에는 여자들이 초콜릿을 보내오는데 호감도가 그리 높지 않아도 의리의 초콜릿이라면서 주는 여자들이 많으므로 이것 때문에 울지 말자.

발렌타인 데이

아~ 그토록 기다리고 기다리던 발렌타인 데이가 왔다. 과연 나는 몇 개의 초콜릿을 받을 수 있을까?

소피아의 오디션

소피아가 갑자기 나의 집을 방문했다. 내용인즉 자신이 배우 오디션을 보는데 시간이 되면 꼭 와달라는 것이었다. 여자와의 약속에는 무적(?)을 자랑하는 나... 즉시 나는 소피아의 오디션에 향하게 되었다. 그곳에서 역겨운 죠앙을 또 만났지만 별 탈없이 소피아의 오디션은 끝나게 되었다. 소피아는 오디션은 불합격했지만 견습생으로는 활동할 수 있게 되었다면 자신은 최선을 다해서 만족한다고 한다. 음~ 역시 좋은 아이야. 후후...

피곤의 전언(傳言)

미쯔메 테나이트

1년을 마치며...

1년이란 시간이 지나갔다. 처음 1년동안에 있어서 가장 중요한 것은 기초를 탄탄히 다지는 것이다. 우선 능력치를 올리고, 많은 여성들을 알아야 하고, 돈도 벌어 놓아야 한다. 이중에서도 제일 중요한 것은 뭐니뭐니해도 여성들을 알아 놓아야 한다는 것이다.

호감도의 상승과 여자들의 돌진(?)

여성의 돌진(?)

플레이어가 1년동안 한 여자에게만 정진했더라면 호감도 하트 4개 이상인 여성이 슬슬 나타나기 시작할 것이다. 호감도가 높아지면 몇 가지 특징이 나타나는데 이는 다음과 같다.

1. 여성이 데이트를 신청한다.

여성이 먼저 데이트를 신청한다. 그 형태는 ①길을 가다가 만났을 때 신청 ②플레이어의 집에 찾아와 신청 ③편지로 신청 ④다른 여자아이를 만나러 가다가 신청 등으로 나타난다(이 데이트 신청을 거부했을 경우에 벌어지는 사태는 책임지지 않겠다). 여기서 주의할 것은 4번인데 솔직하게 말하지 않으면 데이트를 신청해오므로 주의하자. 역시 세이브를 해두는 것이...

2. 여성이 선물을 해 준다.

주인공의 생일은 물론, 생일이 아닐 때도 선물을 준다. 물론 잘 받아줘야지! 후후...

와! 맛있겠다

3. 데이트 장소의 폭이 넓어진다.

게임 초반에는 몇 군데 이외에는 데이트를 거절하던 상대가 거의 모든 장소에서 데이트가 가능해진다. 따라서 발생하는 이벤트도...

4. 밤길을 같이 거닐게 된다.

예전에는 데이트나 축제때 그냥 볼일만 보고 헤어지던 여성들이 이제는 밤에까지 같이 있어주고 또한 같이 귀가하게 된다.

5. 어조와 얼굴표정이 다르다.

견문이 불여일견이다.

특수 이벤트에 대해서

이것도 호감도 상승에 의한 것이지만 중요하므로 별도로 설명하겠다. 호감도가 높은 캐릭터들에게 신상에 무슨 일이 생기거나 그녀들 자신에게 중요한 일이 있다면 피코가 알려준다(다른 연애 시뮬에 비해 좀 편한 점이다). 이때의 이벤트는 그 여성과 엔딩을 보고 싶다면 반드시 클리어해야 한다. 그냥 참여만 해서는 안되며 반드시 클리어해서 좋은 결과를 이끌어내야만 한다(예를 들어 소피아의 수학여행 이벤트, 오디션 이벤트, 그리고 사고를 당해 실어증에 걸리는 이벤트나 프리실라의 왕궁귀신 이벤트, 라이즈의 암살(?) 이벤트 등등). 이러한 이벤트에 대비하기 위해서는 2년째 들어섰을 때(호감도가 높은 여성이 있을 때) 세이브를 자주 해 두자. 또한 이러한 이벤트는 호감도가 낮거나 혹은 그 시기를 놓쳐버리면 아예 발생하지 않으므로 주의하자.

5월제 2

2년째 들어서 호감도가 높은 여성이 있으면 5월제에 데리고 가자. 그러면 그 여성이 5월의 최고 미인을 뽑는 대회에 참가하게 된다. 주인공은 투표권이 있는데(당연히 동행한 파트너를 선택해야겠지!) 만약 그 여성이 우승하면 주인공에 대한 호감도가 대폭 상승하게 된다(특히 소피아나 스).

자! 누구를 고를까나

스포츠 제전

스포츠 제전에는 4가지의 미니 게임이 있다.

1. 타이밍을 맞추어 나무를 베는 게임
(まきわってナイト)

빨리 나무를 베자

2. 말을 달리다가 타이밍에 맞추어 벼랑 앞에 서는 게임
(はしってナイト)
3. 버튼연타로 힘을 축척하여 갑옷을 부수는 게임
(もちあげナイト)

팍사! 갑옷을 부수자

4. 버튼연타로 힘을 모아서 물건을 던지는 게임
(こわしてナイト)

물건이 가관이다

메네시스와의 만남

약국에서 아르바이트를 하던 중 숲속의 작은 오두막에서 약을 배달해달라는 의뢰가 들어왔다. 나는 이에 응해서 숲속의 작은 오두막으로 향했다. 그곳에는 작고 매우 큰 안경을 낀 여자아이가 살고 있었다. 마녀인지 과학자인지 모를 괴상한 복장에다가 얼굴

배우 소피아

C.P

소피아의 오디션은 특수 이벤트 중 하나이므로 소피아의 호감도가 높을 때만 나온다. 중간에 죠앙과의 대화에서 선택문이 나오는데 자신이 하고 싶은 말을 하도록 하자.

화이트 데이

룰룰루~ 오늘은 화이트 데이. 과연 누구에게 답례를 해야 좋을까?

C.P

화이트 데이에서 주의할 점은 답례는 초콜릿을 준 상대에게만 해야한다는 것이고 또하나는 그중에 1명에게만 사탕을 줄 수 있다는 것이다. 그러므로 자신이 공략하고 싶은 여성에게만 주도록 하자.

웰 빽!

메네시스의 등장

C.P

메네시스는 숲 아니면 자기 집에서만 데이트가 가능한 여자 오타쿠적인 스타일이다. 하지만 이외로 공략은 편할 지도…

이렇게 선택하자!

1. 일단 본인에게 물건을 건네주다 (一, 人に荷物お渡す)
2. 있다(ある)

을 가릴 정도의 큰 안경은… 조금 이상한 느낌이 드는 여자였다. 그녀는 나에게 화학에 관심이 있냐고 물어보았다. 그렇다고 대답하자 그녀는 갑자기 호감을 나타내며 자기가 바쁘지 않을 때에는 방문해도 좋다고 했다. 뭔가 알 수 없는 여자아이였다.

평일과 아르바이트, 그리고 돈

이마 이때쯤이면 평일에도 아르바이트가 가능할 것이다. 아무래도 아르바이트는 돈을 버는 것이 목적이기는 하지만 능력치 관리에도 힘쓰도록 하자. 또한 이때부터 호감도가 높은 여성이 있으면 아르바이트 도중에 나타나기도 한다. 돈 역시 등급이 있어서 이를 확인할 수 있다.

부동의 보란키오, 빙염의 라이나놀

2번째 전쟁의 전황은 아군의 우세로 나아가고 있다. 열세에 몰린 적들. 그런데 그 중에서 '부동의 보란키오'라는 자가 일기토를 걸어왔다. 나는 열심히 응전했지만 전쟁 전의 무리한 아르바이트로 체력이 달려서 그만 쓰러지고 말았다(실제로 브란키오는 그다지 강하지 않지만 필자는 테디를 보기 위해 일부러 졌다. 보란키오를 이겨도 라이나놀과의 전투는 없는 듯하다).

이! 몇집이 좋아 보이는데…

요녀(妖女)

백의의 천사 테디

보란키오에게 당해서 정신을 잃은 나. 일어나 보니 돌팡 국립병원에 입원해 있었다. 테디라는 간호원이 내 간호를 맡게 되었다고 한다. 간단한 인사를 나누고 나는 휴식을 취해야만 했다. 테디, 정말 보면 볼수록 아름답고 마치 천사를 연상시키는 상냥함을 갖춘 여자다.

백의의 천사 등장

잘 부탁합니다

C.P

테디는 반드시 병원에 입원해야만 볼 수 있다. 그러나 곰 따위와의 전투에 져서는 테디를 만날 수 없으므로 주의하자. 마치 베르단디 + 노노무라의 병원을 연상시킨다(헛소리임)

이렇게 선택하자!

1. 잘 부탁합니다 (よろしく願ねがいします)

여름의 해변 신

여름에 해변으로 데이트를 가게 되면 호감도가 높은 여성일 경우는 특별 수영복 신을 볼 수 있다. 단, 클레아는 예외.

수영복을 입은 소피어

스! 멋있는데

안과의 만남

길을 가던 중 안이라고 하는 여성이 나에게 말을 걸어왔다. 수줍음이 굉장히 많은지 말을 더듬거리면서 나에게 친구로 지낼 의향이 있냐고 물어봤다. 나는 미인이 이러한 제의를 하는데 거절할 이유가 전혀 없으므로 좋다고 대답했다. 그러자 그녀는 굉장히 좋아하면서 다음을 기약하는데..

음~ 이쁘군

C.P

안과는 거의 우연으로 만나게 된다. 처음부터 호감도가 하트 3개이며 데이트도 잘 응해준다. 외문에 싸인 파트너이다

소피아의 위기

피코로부터 소피아가 수학여행을 갔다는 정보를 얻은 나는 혹시나 하는 마음에서 그녀의 수학여행지를 따라가기로 했다. 아니나다를까 멍청한 죠앙 녀석 때문에 그녀는 지난번에 만난

오잉~

C.P
역시 특수 이벤트에 속한다. 중간에 살적두목과의 일기토전이 있으니 주의!

불량배들에 의해 다시 위기를 맞게 된다. 나는 그들의 두목을 쓰러뜨리고 다시 한 번 소피아를 구출하였다. 나의 품에 안기는 소피아…

왕궁의 유령사건

역시 특수 이벤트로 프리실라와 알아야만 발생한다. 프리실라나 한나에게 위기가 닥쳐오는데… 여기서 도화사의 정체가 밝혀질 지도 모른다.

뭔가 비밀이..

코킬네이파

또다시 이어지는 전쟁. 이번의 적은 코킬네이파다! 필살기가 강력하고 엄청난 속도를 자랑하는 적이었지만 결국은 나의 승리로 끝나고 말았다.

꼬마닌자

나의 생일 2

오늘은 나의 생일. 엇! 그런데 소피아가 나에게 선물을 준다. 아~ 이 감격…

C.P
필자의 경우는 소피아에게 받았지만 호감도가 가장 높은 다른 여성으로부터 선물을 받는 것이 가능하다.

37년만의 선물

첫눈

두 번째 맞이하는 크리스 마스 이브. 이때에 호감도가 높은 캐릭터가 있으면 37년만에 내리는 눈을 귀가 중에 구경할 수 있을 것이다.

노엘에 대하여

힐비스, 강하다.

노엘은 숨겨진 캐릭터라 할 수 있다. 이벤트도 가장 적고 만나는 시기도 가장 늦다. 방법은 독자 여러분들이 스스로 찾아보도록 하고 한 가지 힌트를 주자면 노엘의 정체는 가장 먼저 만나는 여자이고 또한 가장 여러분과 함께 있는 시간이 많은 캐릭터이다 (힌트를 너무 많이 주었나?)

힐비스와의 일전

이제 전쟁도 거의 막바지에 이르렀다. 하지만 부대전에서는 적의 마법사

C.P
적의 공병은 상당히 강하다. 상성에 구애받지 않는데다가 공격력도 높다. 게다가 힐비스는 막강한 필살기에, 회피력 또한 발군이다. 주의하도록 하자.

부대 때문에 고전을 면치 못하고 게다가 적의 장수는 제 2인자인 힐비스! 이 난국을 돌파할 열쇠는 바로 내가 쥐고 있다!

소피아의 사고

소피아가 드디어 연극에 데뷔하게 되었다. 그러나 테러라는 비인간적인 행동에 의해 소피아는 병원에 실려갔다는데… 너무 놀란 나는 급히 병원을 찾아갔다. 테디의 말에 의하면 육체적으로 다친 곳은 없으나 정신적인 충격을 받아 실어증 현상을 보인다는데… 그러나 소피아를 위해줄 사람은 나밖에 없다! 나는 적극적으로 소피아에게 힘을 되찾아주기 위해서 노력했다. 결국 소피아는 나와 테디, 그리고 메네시스의 도움으로 완쾌할 수 있었다.

실어증에 걸린 소피아

C.P
소피아의 마지막 이벤트. 이 이벤트의 결과에 따라 엔딩이 달라진다. 중간에 소피아를 병원에서 데리고 나와 데이트를 하는 이벤트도 나온다. 하지만 이 이벤트를 제대로 클리어하고도 죠앙과의 관계를 해결하지 못하면 죠앙과 결혼하는 소피아의 모습을 엔딩에서 보게될 것이다.

마지막 전투

드디어 마지막 전투이다. 적의 발악은 극에 달했고 상대는 제국의 제 1인자인 볼프가리오다. 과연 이길 수 있을까? 나는 최후의 검을 뽑아들었다.

수혈 이벤트

거의 마지막 이벤트이다. 볼프가리오와의 일기토에서 패하면 주인공은 병원에서 수혈을 하게 되는데 이때, 호감도가 가장 높은 여성이 수혈을 해준다.

마지막 보스(?)인 볼프가리오

볼프가리오의 필살기

C.P
부대전은 거의 포기하고 싶을 정도로 어렵다. 볼프가리오 또한 엄청나게 강해서 필살기 방어를 잘 못하면 그대로 병원행이다.

으~ 피가 모자라~

자크로이드가의 몰락

린다와의 막바지 이벤트. 자크로이드가가 거의 무너져가고 있는 상황에서 린다는 슬픔과 좌절을 견디다 못해 주인공을 찾아오는데…

외국인 추방령, 그리고 기사로서의 수여...

적기사가 뭐냐!

전쟁이 끝나자 이 나라는 전쟁의 위협을 배제시킨다라는 명분아래 외국인을 국외로 내보내는 외국인 추방령을 내린다(즉, 이 나라 국적을 가지지 않은 자는 이 나라를 떠나라는 얘기). 훗~ 이 역시 용병의 운명인가! 나는 3년간 이 나라에서 무엇을 해 왔던 것인가? 수많은 추억들과 사건들이 나의 뇌리를 스쳐간다. 나는 국왕에게 지금까지 수고한 답례로 정식으로 기사의 칭호를 받게 되었다. 또한 지금까지 나에게 그다지 좋지 않은 인상을 풍기던 멧세니까지 나의 떠남을 아쉬워하는 눈치였다. 뭐~ 할 수 없지. 로마에 가면 로마의 법을 따라야 하기 마련이니까.

피코가 나의 마지막 배웅을 해줄 여성에게 편지를 보내도록 권유했다. 음~ 과연 누구에게 보내야 할 것인가…

C.P

드디어 이 게임도 엔딩으로 접어들게 되었다. 기사 칭호는 자신이 여태껏 한 행동과 훈장에 따라서 그 칭호가 달라진다 (적기사, 성기사 등등) 그리고 마지막 엔딩을 볼 여성을 선택해야 하는데 단지 호감도만 높다고 해서 엔딩을 볼 수 있다는 착각은 일찌감치 버리도록 하자.

대망의 엔딩

주인공이 떠나는 항구. 주인공이 마지막으로 선택한 여자가 올 것인가 오지 않을 것인가… 만일 여성의 고백을 받고 함께 떠난다면 성공한 것이다. 그렇지 않으면 스탭롤과 함께 보컬송이 흐르게 된다.

소피아의 고백

C.P

만약 엔딩에 실패했을 경우는 스탭롤 후에 간단한 힌트가 주어지게 된다. 그런데 그 힌트가 너무 엉성해서…

전 캐릭터의 이벤트장소 일람

우선 데이트나 아르바이트 장소에서 일어날 수 있는 이벤트를 간추려 보았다. 각 개인의 특수 이벤트는 피코가 알려준다. 단, 이것은 100% 확실한 것이 아니고 단지 확률이 높은 것이다. 여기에서 언급한 곳 이외의 장소에서도 이벤트가 일어날 수 있다.

각 캐릭터별 이벤트

소피아: 극장, 고원, 각종 아르바이트
로리: 서커스, 캐러웨이 거리, 숲
한나: 숲, 꽃집에서의 아르바이트
레즈리: 화방, 찻집에서의 아르바이트
진: 언덕, 고원, 해변(?)
테디: 약국, 병원
캐롤: 레스토랑, 숲, 부띠크
스: 병원, 빵집, 5월제, 등대
클레아: 술집, 묘지
프리실라: 왕궁, 찻집, 공중공원
메네시스:숲
라이즈: 전망대, 공중공원의 호수

전 캐릭터 공통 이벤트

크리스마스 이브의 댄스
해변 이벤트 (클레아 제외)
수렵 이벤트
크리스마스 이브의 첫눈

오마케 모드

게임을 클리어하고 세이브를 한 다음 타이틀 화면의 옵션란을 보면 ???? 된 곳에 새로운 메뉴가 뜰 것이다. 이것은 엔딩을 본 횟수와 결과에 따라 달라진다.

1. 전 캐릭터 갤러리 모드

별의별 통칭이 다 있군

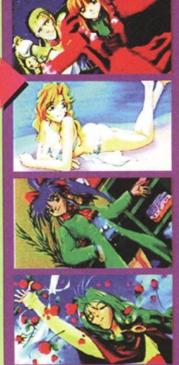
전 캐릭터의 이벤트 신을 모은 것이다. 자신이 본 이벤트 신만 나오며 엔딩도 이에 포함된다.

2. 통칭 일람 모드

플레이어가 지금까지 본 통칭을 배열해 놓은 것이다.

3. 의문의 아이템점

이곳에서는 의문의 아이템을 팔고 있는데 여기서 아이템을 사면 곧바로 새로운 게임으로 이어지며 아이템의 효과는 지속된다.

- 병법서 학력 + 10
- 멋진 스테키 예법 + 10
- 은의 안경 매력 + 10
- 기도의 반지 신앙 + 10
- 용자의 검 검술 + 10
- 금안장 마술 + 10
- 학문의 오의서:
  각 패러미터의 필살기 습득
  예법의 오의서
  신앙의 오의서
  매력의 오의서
  검술의 오의서
  마술의 오의서
- 빵굽는 가마:
  빵집에서의 성공률을 100%로
- 칵테일 글래스:
  술집에서의 성공률을 100%로
- 약학서: 약국에서의 성공률을 100%로
- 티컵: 찻집에서의 성공률을 100%로
- 식물사전:
  꽃집에서의 성공률을 100%로
- 은 접시:
  레스토랑에서의 성공률을 100%로
- 황금의 망치:
  채석장에서의 성공률을 100%로
- 어부의 낚싯대:
  어항의 성공률을 100%로
- 감시의 안경:
  감시원에서의 성공률을 100%로
- 굴뚝청소 세트:
  굴뚝청소에서의 성공률을 100%로
- 즐거움의 빗자루:
  예배당에서의 성공률을 100%로
- 3일월의 지팡이:
  묘지에서의 성공률을 100%로
- 미츠메테 검:
  모든 패러미터 + 10

아주 재밌다

4. 미츠메테 퍼즐

미니게임 치고는 상당함 일종의 퍼즐로서 엔딩을 본 캐릭터만 플레이할 수 있다.

의문의 아이템점

5.블랙 잭

클레아가 운영하는 술집에서 블랙 잭을 하는 모드

이곳에서 블랙 잭을 연습하자

© KONAMI / RED.

피튀기는 일격필살의 미학

부시도 블레이드 2

제작사	스퀘어
장 르	격투액션
발매일	발매중
발매가	6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

겁과 겁이 부딪치는 살기, 그리고 일격필살의 아름다움을 극명하게 드러냈던 「부시도 블레이드」의 후속작이 드디어 발매되었다. 전작과는 달리 명경심당 내의 이벤트가 아닌 명경심당과 대립관계에 있는 사음당과의 대결이 게임의 주제로 되어 있다. 자! 이제 칼을 빼어들고 무사도의 세계로 들어가 보자.

전작과의 차이점

일격필살이라는 개념(이것 때문에 다른 대전격투 게임과 모든 것이 다르다)을 도입하여 신경성(神經性) 긴장감을 맛보면서 대전에 임하게 되는 「부시도 블레이드 2」. 말도 많고 탈도 많았던 1탄에서 2탄으로 넘어 오면서 가장 크게 변한 것이라고 한다면 쇠망치와 사브르가 없어지고 여러 명의 서포트 캐릭터가 생겼다는 점이다. 부시도에서 원하는 수행의 미덕은 아무리 지루하거나 따분해도 패드를 들고 있는 그대의 모습이 아닐까?

확 튀기는 로딩화면

시스템의 개요

굉장히 따분한 이 게임을 그래도 기분 좋게 플레이하기 위해서는 기본 시스템을 이해할 필요가 있다. 특히 부시도 시리즈는 조작체계가 매우 독특하여 다른 대전격투 게임과는 다른 부분이 많다. 또한 전작에서 넘어오면서 일부 기본조작 방법이 변경된 부분도 있다. 우선은 독자적인 조작체계를 익힌 다음에 새로운 시스템을 이해하도록 하자. 이러한 지식은 게임 전반에 걸쳐서 그 역할을 제대로 해낼 것이다.

메뉴화면

결전의장

스토리 모드. 명경심당과 사음당간의 해묵은 800년간의 원한이 지금부터 폭발한다.

승기의 장

CPU와의 대결모드. 안 죽고 몇 명이나 벨 수 있을 것인가?

정진의 장

닌자를 상대로 기술연습을 할 수 있다. 플레이어가 닌자의 행동을 지정하여 연습할 수가 있어서 상황에 맞는 기술을 연습할 수 있다. 여기에서는 진검이 아닌 죽도로 싸운다.

대인의 장

2인 대전용 모드. 장소를 선택하여 싸울 수 있다.

대항의 장

대항의 장은 명경심당과 사음당의 유파로 나뉘어져 단체전을 행하는 모드이다. 죽도를 가지고 상대로부터 1승을 빼앗으면 이기는 방식으로 시합이 펼쳐진다.

연결의 장

플스 전용 통신케이블을 사용하여 대전 상대와 2대의 TV로 대전을 즐기는 모드. 통신대전 전용의 스테이지가 별도로 존재하여 1인칭모드 시점으로 보다 박력있는 싸움을 펼칠 수 있다.

지도의 장

버튼 설정 및 난이도설정을 통해서 싸움의 기본 설정을 바꾸는 모드.

조작

부시도의 조작체계 중에서 가장 독특한 것이라면 바로 프리 런닝 시스템이다. 이 시스템으로 넓은 필드를 종횡무진으로 뛰어 다닐 수 있다. 또한 R1, R2버튼을 활용하여 중심을 상하로 이동할 수도 있다. 이들 시스템을 잘 활용함으로써 3D라는 대결 공간을 최대한으로 활용하면서 입체적으로 자유도를 가진 격전을 즐길 수 있는 것이다.

L1 : 프리 런닝

L1버튼을 누르면서 방향키를 누르면 필드를 자유로 달릴 수 있다. 달리면서 공격버튼을 누르면 대쉬하면서 공격할 수 있다.

어디든 달려갈 수 있다

R1 : 소점프

보통 이 버튼을 사용하면 그 자리에서 소점프를 하거나 머리위로 공격한다. 또한 상대가 측면에 있는 경우에 R1 버튼을 누르면 상대를 향해 자세를 가다듬는다.

살짝 점프한다

R2 : 중심을 아래로 이동

R2를 누르면 그 자리에 쭈그려 앉는다(하단 상태가 된다). 이 자세에서 지면에 떨어진 무기를 주울 수 있으며 몇 가지 공격을 피할 수도 있다.

쭈그려 앉으면서 서브웨폰을 줍기도 한다

R2 → R1 대점프

R2버튼을 누른 후 R1버튼을 누르면 대점프를 한다. 방향키와 같이 누르면 전방 또는 후방점프도 가능하다. 또한, 점프 중에 공격버튼을 누르면 착지와 동시에 바로 공격을 행한다. 하지만, 점프 중에는 완전히 무방비상태에 빠지며 착지 후에도 약간의 딜레이가 존재한다.

넘어갈 때에나 사용한다

R2 + ○ 서브웨폰 공격

R2와 ○를 동시에 누르면, 각 캐릭터 고유의 서브웨폰을 던진다. 또한, 지면이 모래일 경우 R2 + ×를 누르면 모래를 뿌린다. 정파답지 못한 방법이지만 승리를 위해서라면 매우 유익한 기술이다.

비겁하게 모래를 뿌리다니...

서브웨폰을 던진다

서포트 캐릭터의 역할

결전의 장(스토리 모드)에서 게임을 진행하면 도중에 같은 유파의 동료가 서포트 캐릭터로 등장한다. 그후에 그 캐릭터를 조작하면서 게임을 진행한다(그 스테이지에서만). 그리고 서포트 캐릭터로 그 스테이지를 클리어하면 나중에 보스를 처치한 후에 그 서포트 캐릭터를 처음부터 사용할 수 있게 된다. 물론 이 캐릭터는 어떤 모드에서도 사용할 수 있다. 모두 18명의 서포트 캐릭터가 등장한다.

스테이지 설명

그림을 보면 알 수 있듯이 이번 싸움의 무대가 이곳에서 펼쳐진다. 명경심당측 캐릭터를 선택했을 경우는 우측에서 좌측으로, 사음당측을 선택했다면 좌측에서 우측으로 침공한다. 캐릭터 각각의 침공 루트는 다르다.

신도지역

❶ 수혜리 · 밀감전

사음당이 존재하는 섬 신도. 명경심당 캐릭터의 종반 결전은 이곳에서 펼쳐진다.

❷ 선착장

신도와 육지를 연결하는 유일한 교통수단인 연락선의 발착장. 사음당측 캐릭터는 여기를 통과하여 바다를 건넌다. 스테이지 전체가 대체로 기울어져 있다.

❸ 시황원 · 누문

신도정상 부근의 숲에 있는 시황원의 입구. 사음당의 본부가 이 문 안쪽에 있다.

해안지역

❹ 산업폐기물 처리장 예정지

산업 폐기물 예정지. 지역주민의 반대로 공사가 진행되지 않고 있다. 넓고 평평한 지형을 이용하여 자주 프리 런닝을 사용하자.

❺ 신 잭빌딩 지하

수 년전에 건설된 이 지역에는 유일하게 근대적인 고층빌딩이 들어섰다. 이 스테이지는 빌딩의 지하로 사음당 캐릭터가 여기를 통과한다.

❻ 신망기 등대

신도의 일대를 지나는 배를 비쳐주는 등대가 하나의 스테이지다. 등대부근의 평탄지와 안쪽의 계단처를 이용한 전투가 재미있는 스테이지.

❼ 사식후

높은 파도로 침식이 되어 그 모습이 마치 큰 뱀이 암석을 먹는 듯하다고 하여 이런 이름이 붙여졌다. 산재된 암석과 사방의 절벽이 전투를 방해하는 요소이다.

산하리 지역

⑧ 세도광산철도 · 역구내
플랫폼과 선로의 고도차가 상당한 스테이지.

⑨ 안지전천 철교 밑
이 지방 유일의 상급하천으로 안지전천을 건너는 광산철도의 철교.

⑩ 풍나 댐 취수탑
안지전천 하류에 있는 취수댐.

⑪ 용문붕
단차가 있는 여러 개의 평지가 모인 스테이지. 왼쪽 하단으로 계속 떨어지면 바로 죽으니 주의해야 한다.

산중지역

⑫ 지취굴
종유동굴로 중앙에 큰 단차가 있는 것이 특징. 명경심당측이 스토리를 시작할 때, 그리고 사음측은 종반에 등장하는 중요한 장소.

⑬ 미교
지진과 다리가 오래 되어서 일부가 무너졌다. 남은 다리의 좁은 장소에서 싸우는 스테이지.

⑬ 명경관 앞
명경심당류의 본거지인 명경관의 앞이 스테이지가 된다. 명경심당측 캐릭터가 출발할 때 사음당의 닌자와 전투를 벌인다.

타격효과의 색깔이 주는 의미

상대방과 싸우다가 공격이 성공하면 빛이 자주 나타난다. 이것은 이펙트(타격효과)라고 불리는 것으로 빛의 위치와 색으로 어느 부위에 어느 정도 대미지를 주었는지 또는 방어를 했는지 알 수 있다. 이펙트 효과로 플레이어와 적의 상태를 파악한 다음 행동할 여유를 갖는다면 그리 쉽게 패배하는 일은 없을 것이다.

빨간 색 피가 튀면 치명상

1.적색 : 상대의 피가 튀어 오른다면 급소를 깊숙이 찌르는 공격이 성공했다는 표시이다. 급소는 머리, 가슴, 배 부분에 있다. 이 3곳 이외의 장소에 맞았을 경우에는 적색의 효과가 나타나지 않는다.

2.주황색 : 신체에 큰 타격을 입히지 못했을 경우, 주황색의 이펙트 효과가 나타난다. 상반신에 대미지를 입었다면 파워가 감소하고 다리에 맞으면 스피드가 내려간다.

아무리 찔러도 피 한 방울 안나온다

3.분홍색 : 무기끼리, 또는 장해물에 무기가 맞았을 경우 나타나는 색깔이다. 게임 중에 가장 많이 볼 수 있는 효과로 대미지는 서로 받지 않은 상태이다.

딜레이가 생기기 때문에 역습을 당할 수도..

캐릭터별 고유기

이 게임에는 무기별로 설정되어 있는 기술 이외에도 캐릭터에 따라서 사용할 수 있는 전용기가 있다. 모든 고유기술은 나오기까지 동작이 크며 기습을 목적으로 하지만, 자유자재로 사용할 수 만 있다면 충분한 도움이 된다. 이 기술은 명경심당과 사음당의 유파별로 확실하게 나눠는 것이 특징이다. 그 중에서도 미카도(御門)와 타츠미(御門)가 사용하는 사목과 겐고로우(源五郎)가 사용하는 용미(龍尾), 타츠미의 병식·농월은 알아채기가 어렵고 대처 방법을 알지 못하면 상대방을 당할 수 없다. 또한 상대가 전용기를 회피하면 큰 딜레이를 가지게 되어 그 후에는 책임질 수 없는 사태가 발생한다. 그러므로 어디까지나 기습을 목적으로 사용한다는 사실을 잊지 말자. 또한 어떤 캐릭터에게는 잡기가 존재하여 이것을 성공하면 일격으로 적을 물리칠 수 있다.

명경심당 전용기

기명	무기	자세	캐릭터	커맨드
사목	타도	대상단/상팔상	타츠미, 미카도	→R2×
이면	야태도	조기, 하단, 역수우자	미카도	R2○○
배수	야태도	조기	미카도	→·→×
가부토베기	지도	팔상	타츠미	→R2○
병식 · 용월	야태도	조기	타츠미	←→○××××

병식 · 용월 기술. 그러나 준비동작이 너무 크다

가부토베기 기술

사음당 전용기

기명	무기	자세	캐릭터	커맨드
청령참	타도	우팔상	카운(寒雲)	→R2×
청령참	타도	상단/우팔상	죠(ジョー)	→R2×
청령참	롱소드	상단, 중단, 사사	죠	→R2×
이용	브로드 소드	서십자, 하단가위	카운, 죠	R2×○
용미	야태도	봉조기	겐고로우	→·→×
당죽베기	타도	상단	겐고로우	←×
철	타도	우팔상	카운	←→○

청령참

철

잡기 기술

초추풍	브로드 소드	우차	칸누기([illegible])	(밀착상태에서) ←×
수박	타도	상단	겐고로우	(밀착상태에서) ←×

잡아서 던지고

발로 밟은 후

그냥 보낸다

뒤에서 살짝 긋는다

심오한 검기로의 접근

결전의 장에서 무기의 선택은 중요한 포인트로 작용한다. 추천하고 싶은 무기는 명경심당에서는 치도, 사음당은 창이다. 이 두 가지 무기는 리치가 매우 길어서 상대를 멀리서도 공격할 수 있고 비교적 간단하게 스테이지를 진행할 수 있기 때문이다. 그 외의 다른 무기는 접근해서 싸워야 하기 때문에 어느 정도 경험이 필요하다.

기본 패턴 : 프리 런닝

타도는 리치가 짧아서 상대에게 접근하여 공격할 필요가 있다. 잘 쓰이는 기술은 프리 런닝에서 ×버튼을 사용한 공격기로 CPU전에서는 이 공격을 주축으로 싸우면 큰 도움이 된다.

측면을 노리자

측면에서 휘두르면 대책이 없다

플레이어가 선택한 캐릭터의 파워에 의해서 패턴이 변하게 된다. 파워가 있는 캐릭터라면, 프리 런닝후에 측면으로 돌아가 ×버튼 공격으로 가드하도록 만든 다음, 다시 달리면서 ○버튼 공격. 파워가 없는 캐릭터라면 가드 후에 진직고참 등으로 상대를 내리쳐 베는 공격이 유효하다. 상대 캐릭터가 닌자일 경우라면 이러한 패턴이 유용하다.

대적상태를 만들자

프리 런닝에서 상대와 부딪히면 서로 대적상태가 된다. 파워가 없는 캐릭터라면 상대에게 반격할 때에 서로 칼이 부딪히면 대적상태가 되기도 한다. 대적상태에서 버튼을 연타하면 상대를 누르게 된다. 이때에 방향키를 상대와 역방향으로 입력하면 대적상태를 중단해 버린다. 대적상태에서 이기면 상대를 쓰러뜨리게 된다. 상대를 쓰러뜨렸다면 바로 공격하자. 이때에는 다운 공격중에서도 맞히기 쉬운 기술을 사용하자. 그리고 이 타격으로 상대가 부상을 입었다면 바로 추가공격을 가한다. 상대와의 축이 어긋날 때까지 몇 번이고 가능하니 제대로 일어날 때까지 칼질을 하자.

대적상태로 상대를 쓰러뜨린 다음

하단 공격으로 베어버리자

서포트 캐릭터를 능숙하게 사용하자

결전의 장에서는 도중에 서포트 캐릭터로 체인지하는 이벤트가 있다. 여기에서 서포트 캐릭터를 살린 채로 진행하면 다음에는 플레이어가 사용할 수 있다. 쉽게 사용할 수 있는 치도와 창을 사용하고 있다면 문제가 없을 것이다.

총잡이를 사용하는 방법

한방에 보내버리자!

우선 스토리모드에서 한 유파(사음당이나 명경심당 중 한쪽)의 서포트 캐릭터를 모두 모으면 메인 메뉴에 찬바라 모드가 나온다. 이 찬바라 모드를 아무 캐릭터로 15분 이내에 클리어하면 총잡이 캐릭터를 사용할 수 있다. 명경관 캐릭터로 클리어하면 M16을 사용하는 츠바메가 나오고, 사음당의 경우는 건맨 캇체가 나온다.

타도(打刀)

전체 길이 : 98cm
칼 길이 : 73.8cm
무게 : 1.6Kg

명경심당과 사음당 모두가 사용할 수 있는 무기로 가볍기 때문에 스피드는 빠르지만 리치가 짧은 것이 최대의 단점이다. 하지만 가볍기 때문에 모든 캐릭터가 쉽게 사용할 수 있다. 여러 계통의 베기와 찌르기 기술을 가지고 있으며, 이 게임의 기본이 되는 무기이다. 어느 정도 레벨이 오른 플레이어가 사용하면 좋은 큰 효과를 맛볼 수 있는 무기이다(참고로 거합(居合-이아이)라는 자세는 검술에서 앉은 채로 칼을 뽑아 단숨에 베어 넘어뜨리는 기술을 말한다).

칸누기 ①②③	스미나가시(墨染) ①②③	치히로(千尋) ①②③
미카도 ①②③	나이트 스토커(ナイトーストーカ) ①②③	이소하치(五十八) ①②③
타츠미 ①②④	사잔카 ①②③	우타말(ウタマル) ②③④
우츠세미(空蟬) ①②③	겐고로우 ①②⑤	혼고우(本郷) ①②③
호타루비(螢火) ①②③	카운 ②③⑤	토니 우메다(トニー梅田) ①②⑤
마츠무시(松蟲) ①②	죠 ①②③	하이웨이맨(ハイウェイマン) ①②③

● 대상단/상단

진직참	○
동참	×
파고들어 진직참	→ ○
파고들어 동참(胴斬)	→ ×
진직고참	→→○
날아들어 역동(逆胴)	→→×
천명 회전베기	○××

● 정안/하단정안

가사베기	○
역동베기	×
진직고참	→ ○
파고들어 역동	→×
뛰어들어 찌르기	→→○
다리 후리기	→→×
표포	○×○

● 상팔상/우팔상

진직참	○
꺾기	×
파고들어 진직참	→○
파고들어 위로 베기	→×
저녹접	×○○
꺾어 에워싸기	×○×

● 이도류(명경심당 전용)

표가사	○
이돌	×
이도천명 베기	○×
협천	×○
이도천명 찌르기	○××
협천인왕 찌르기	×○○

● 거합(사음당 전용)

내려베기	○
뽑아내기	×
발일문자	→×
왼쪽으로	↑×
피하며 뽑아내기	
질풍음발	→→×

날아들어 역동. 측면에서 사용하면 큰 효과

다리 후리기. 상대의 발을 노린다. 다운된 상대에게 사용하면?

파고들어 위로 베기. 리치가 상당하다

이도천명 찌르기. 이도류만이 가능한 빠른 3연속공격

질풍음발. 별처럼 날아가 찌르지만 회수동작이 쓸데없이 길다

롱소드(ロングソード)

전체 길이 : 89cm
칼 길이 : 70cm
무게 : 1.4Kg

타도와 비슷한 사이즈로 서양에서 사용되는 무기이다. 타도보다 조금 가벼워서 스피드는 약간 빠르다. 타도와 비슷한 기술이 많기 때문에 타도와 비슷하게 사용한다. 그러나 단숨에 뽑어져 나오는 파괴력은 타도보다 우위에 서 있다. 단발기로서 강력한 기술은 상대에게 뛰어들어가서 공격하는 진직고참과 뛰어들어 진직참. 이 기술은 타도에서 사용할 때보다 리치가 길기 때문에 상대의 머리를 노리는 것이 효과적이다. 또한 롱소드는 이도류로 구성할 수 있지만 타도로 이도류가 가능한 캐릭터와 롱소드로 구성한 캐릭터와는 다르다.

1 대상단/상단 2 중단/인수중단 3 고시새/시사 4 이도류 5 거합

칸누기 ①②③	마츠무시 ①②③	카운 ①②③	혼고우 ①②③
미카도 ①②③	스미나가시 ①②③	쥬 ①②③	토니 우마메 ①②③
타츠미 ①②③④	나이트 스토커 ①②③	치히로 ①②③	하이웨이맨 ①②④
우츠세미 ①②③	사잔카 ①②③	이소하치 ①②③	
호타루비 ①②③	겐고로우 ①②③	우타말 ①②⑤	

● 대상단/상단

진직참	○
동참	×
파고들어 진직참	→○
파고들어 동참(胴斬)	→×
진직고참	→→○
날아들어 역동(逆胴)	→→×
동참돌 · 진직참	×○○

● 인수중단/중단

가사베기	○
역동베기	×
진직고참	→○
파고들어 역동	→×
뛰어들어 찌르기	→→○
다리후리기	→→×
중단 · 천명사미돌	○×→○

● 고시사/시사

진직참	○
꺾기	×
파고들어 진직참	→○
파고들어 꺾기	→×
이연퇴가사참	××←○

● 이도류(명경심당 전용)

표가사	○
이돌	×
이도천명 베기	○×
이협	××
이도천명 찌르기	○××
이협천	××○
이협제수 찌르기	××←×

● 거합(사음당 전용)

내려 베기	○
뽑아내기	×
발일문자	→×
왼쪽으로 피하며 뽑아내기	↑×
오른쪽으로 피하며	↓×
역수난발	
질풍음발	→→×

진직고참. 한 발짝 뛰어들어서 머리를 노린다

중단 · 천명사미돌. 2회 베기 후 마지막을 리치가 긴 찌르기로 마무리

이연퇴가사참. 2번 하단베기 후 설기. 방어용 기술로 사용한다

이협제수 찌르기. 견제 후 상할 찌르기. 리치, 파괴력 모두 뛰어나고 아주 멋있다

야태도(野太刀)

전체 길이 : 119cm
칼 길이 : 93.2cm
무게 : 2.1Kg

매우 오래된 듯한 모양으로 길이가 길고 무겁다. 기술도 크게 휘두르며 위력을 중시한 것이 많다. 무겁기 때문에 스피드가 느린 기술이 많은 것이 최대의 난점. 하지만 어느 정도 힘을 가진 캐릭터라면 나름대로 가볍게 사용할 수 있는 레벨의 무기이다. 어떤 자세에서 어떠한 상태에 있더라도 높은 방어효과를 가지고 있는 편리하다. 상대의 무기가 리치가 짧은 타도라면 리치를 살려서 상대의 공격범위 밖에서 공격할 수도 있지만, 치도와 창을 가진 상대라면 고전을 면치 못할 것이다. 상급자를 위한 무기라고 보면 된다.

● 조거/변형 조거

진직참	○
역동후리기	×
한 손 파고들어 수직참	→○
투구 떨어뜨리기	→×
진직동타표참	○×○
진직이중편수돌	○○←○

● 하단/인하단

진직참	○
동타	×
불돌	→○
다리 후리기	→×
병식천무 · 표참	○×→○

● 역수우차/역수차

진직참	○
역수꺾기	×
파고들어 진직참	→○
용승	→×
이천명	×○
이천명토지주	×○←×

이천명토지주. 2번 공격한 다음 뒤로 살짝 피한 후 다시 전진하며 하단 베기 공격을 한다

병식천무 · 표참. 가장 일반적인 콤비네이션

브로드 소드(ブロードソード)

전체 길이 : 115cm
칼 길이 : 85cm
무게 : 3.5Kg

모양을 보면 알 수 있듯이 공격력을 중시한 대형 검이다. 야태도와 비슷하게 무게가 있기 때문에 스피드가 느린 것이 결점이다. 그래서 힘이 없는 캐릭터라면 만족할 만큼 사용할 수 없을 것이다. 그러나 그 위력은 절대적이며 공격을 가드하게 만들면 상대를 멀리 밀리게 만들 수 있다. 때문에 브로드 소드를 사용한다면 호쾌한 공격방법을 생각할 수 있을 것이다. 의외로 빠른 콤비네이션 공격도 몇 개 갖추어져 있다.

천명쇄. 자세가 거의 동물으로 뢰옷가다. 모두 수직공격으로 한 대라도 걸리면 끝이다

● 십자류 / 서십자

뇌천쇄	○
역동후리기	×
파고들어 수직참	→○
투구 떨어뜨리기	→×
천명쇄	○×○

● 거위 / 하단거위

진직참	○
동타	×
불돌	→○
다리후리기	→×
동반	××
병식천명 · 투구 떨어뜨리기	○××

● 우차 / 변형 우차

내려치기	○
동참	×
파고들어 내려치기	→○
날아들어 후리기	→×
병식천명 · 내려치기	○×○
동참난무	××→×

동참난무. 스피드는 보통이지만 자세를 낮은 상태에서 공격한다는 것이 장점

치도(稚刀)

전체 길이 : 180cm
칼 길이 : 45cm
무게 : 1.9Kg

명경심당만이 사용하는 무기로 리치가 굉장히 길고, 베고 찌르는 기술이 강력하기 때문에 대단히 편리하다. 하지만 공격을 헛치게 되면 큰 틈이 발생한다. 치도의 기술 중 가장 사용하기 쉬운 것은 면타 찌르기 이단이다. 이 기술을 2단째에서 멈추면 틈이 적어서 위험이 거의 없다. 그러나 이 기술은 직선적이라서 적이 슬쩍만 돌아도 간단하게 피한다. 프리 런닝에서 ×버튼으로 공격으로 적의 움직임을 제압한 다음 사용하자. 치도는 팔상의 자세에서 나오는 면타돌이단이 강력하다. 첫 번째 공격을 일부러 헛손질 한 후, 상대의 공격을 유인하고 두 번째인 찌르기를 주공격으로 사용하면 큰 효과를 발휘한다. 이 기술은 삼단기술이지만, CPU전에서는 이단째에서 멈추는 것이 좋다. 두 번째 단계에서 상대와의 축이 뒤틀려져서 세 번째 기술이 맞지 않게 되기 때문이다.

● 협자세

병합	○
동타	×
뛰어들어 병합	→○
뛰어들어 거불	×
양동타	↑×
음동타	↓×
동반상반월	××→×

● 팔상

면타	○
동불	×
파고들어 면타	○
파고들어 경타	→×
양동불	↑×
음동불	↓×
뛰어들어 궁돌	→→○
신풍	→→×
동불포	×○×
면타찌르기 2단	○○→○

● 중단

찌르기	○
거불	×
뛰어들어 면타	→○
뛰어들어 거불	→×
양거불	↑×
음거불	↓×
궁돌	→→○
역거불	→→×
거불조종	×→×
역십자 떨어뜨리기	→→×○

면타찌르기 2단. 하지만 3번 공격한다. 두 번째 공격후 캔슬하면 딜레이가 거의 없다

거불조종. 하단을 한 번 노린 후 공중으로 치도를 회전시킨다. 멋있는 기술이다

창(槍)

전체 길이 : 182cm
칼 길이 : 30cm
무게 : 1.7Kg

사음당만이 사용하는 무기로 모든 무기 중에서도 가장 긴 리치를 자랑한다. 휘두르는 공격도 할 수 있지만 기본적인 공격패턴은 찌르기 공격이다. 연속공격도 가능하지만 찌르기가 주체가 되기 때문에 각도가 조금만 변해도 간단하게 피할 수 있다는 것이 약점이다. 창은 비교적 사용하기도 쉽고 강력한 기술이 갖추어져 있다. 추천하는 기술은 맹진오단, 회전삼단, 첩반, 파, 귀양염 등의 1회의 버튼 입력으로 수차례 공격하는 다단기이다. 이 기술들은 상대가 방어하게 만들며, 그 방어하는 틈을 노려서 공격하는 것이 요결이다. 자기와 상대의 위치와 상황에 맞게 각 기술을 사용하는 것이 포인트. 그밖에 괜찮은 기술로는 귀양염을 들 수 있다. 이 기술은 다단기로서 상대의 무기를 튕겨내며 틈을 만들어 그대로 공격을 가할 수 있는 매우 강력한 기술이다. 그러나 중거리에서 사용하지 않으면 오히려 이쪽에서 당할 수 있기 때문에 프리 런닝에서 ×버튼공격으로 상대와의 거리를 조절하면서 사용하자.

청안		상단		하단	
돌수	○	돌수	○	하단돌수	○
소고	×	소고후리기	×	소고휘두르기	×
뛰어들어 한손찌르기	→→○	찌르기	→○	첩반	×
파	→→×	회전이단	→×	귀양염	→→×
소고이박자	×○○	맹진오단	→→○	소고열파이단	×○○
삼박자	○○→○	회전삼단	→→×	하단이박자	××→×
		고아열공	××○		
		여박자	○○→○		

회전삼단. 간단한 커맨드이지만 창을 회전시키기 때문에 위력과 리치는 대단하다

귀양염. 창끝을 잡고 상대의 머리 쪽으로 창축을 회전시킨다. 맞으면 다단히트한다

© 1998 SQUARE

PLAY STATION

샤느냐 죽느냐, 그것이 문제로다

데드 오어 얼라이브

테크모가 가위바위보 게임의 물고 물리는 법칙을 적용시켜 홀드, 타격기, 던지기가 서로를 견제하는 획기적인 시스템을 채용한「데드 오어 얼라이브」의 플스용이 발매되었다. 변태적인(?) 복장을 보기 위해서 플레이하지 않고 견제의 원리를 이용하여 단순히 때리기만 하는 게임이 아니라는 생각을 하면서 게임을 플레이한다면 더욱 재미있을 것이다

장르: 격투 액션
제작사: 테크모
발매일: 발매중
발매가: 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

기본 시스템

홀드

홀드의 기본개념은 외문으로써 상대의 타격기를 방어한 후 자기에게 유리한 상황을 만드는 것이다. 홀드의 약점이라고 한다면 던지기에 압도적으로 불리하다는 점이다.

홀드는 오펜시브나 디펜시브의 모든 동작에 실패하면 실패모션이 생기면서 던지기에 잡히는 것이다. 상대가 기본잡기를 사용한다면 풀 수 있지만, 커맨드 던지기의 경우는 빠져나올 길이 없다. 타격기보다 던지기 위주로 게임을 플레이하는 상대의 경우 홀드 버튼을 사용할 때에 남용하는 것은 절대 금물이다. 이러한 홀드는 크게 오펜시브 홀드(이하 약자로 OH라 칭한다)와 디펜시브 홀드(이하 DH)로 나뉜다.

오펜시브 홀드(OH)

던지기와 비슷하게 가드를 불가능하게 하는 OH이지만 던지기와 다른 점은 기술동작이 대단히 크다는 것이다. 그러나 던지기에 비해 잡기 거리가 넓으며, 일부 타격기도 씹으면서 들어 갈 수 있다. OH는 대미지를 주는 것 말고 배후를 취하는 것도 있다. 그러므로 반드시 그 특징을 알아서 사용해야 득이 되는 시스템이다.

디펜시브 홀드(DH)

DH는 상대의 공격에 맞추어서 사용하면 상대의 공격을 직접 잡은 다음 반격을 행하는 기술이다. 반격에 의해 상대에게 대미지를 주거나, 혹은 대미지를 주지는 않지만 상황을 변화시킨다. 대미지를 입히지 않는 경우는 상대의 자세를 흐트려 뜨린 다음, 통상기로 반격을 할 수 있다.

던지기

던지기는 상대의 공격을 확실하게 가드한 후나 틈이 생긴 경우에 사용하는 것이 이상적이다. 또한 타격기에는 밀리지만, 타격기의 공격판정이 종료한 후에는 던지기를 사용할 수 있다. 던지기를 실패하면 실패모션이 아닌 통상기가 나오므로 타격기와 홀드기와는 달리 위험이 적다. 그리고 기본 던지기는 회피할 수 있지만, 커맨드 던지기의 경우에는 커다란 대미지를 줄 수 있다. 연속잡기를 회피하기 위해서는 상대가 커맨드를 입력하기 전에 H + P + K를 입력하면 되며 연타를 하면 풀리지 않으니 주의하자.

레이 팡의 오펜시드 홀드인 누슬유보

레이 팡의 상·중단 오펜시브 홀드

하단 오펜시브 홀드

연속잡기로도 연결할 수 있다. 레이 팡의 도수타흉

태공조어

연 태공조어

류 하야부사의 기본잡기 십자 굳히기

전설의 게임 「닌자 용검전」에서 봤던 목걸이 던지기

승뇌장→경사→맹경낙의 3단 잡기

타격기

기본적으로 펀치계열의 공격은 빠르고 딜레이가 작다는 장점이 있으며, 킥 계열은 위력이 세고 리치가 길다. 특징으로는 모든 타격기가 홀드에 잡힌다는 점이다. 상·중단의 경우에는 상단DH로, 하단일 경우에는 하단DH로 잡혀버린다. 그래서 타격기와 홀드기, 그리고 던지기가 서로를 물고 물리는 것이라고 보면 된다.

흔들림

이 게임에는 특이하게 흔들림이라는 요소가 추가되어 있다. 흔들리게 되면 전연 무방비 상태가 되어서 방어를 할 수 없게 된다. 경우에 따라서는 단번에 많은 대미지를 줄 수 있는 기회가 된다. 흔들림에는 상단 흔들림과 하단 흔들림의 2종류가 있으며, 기본적으로 앉아 있는 상대에게 흔들림 발생의 기술을 사용하면 된다. 보통 중단킥 및 엘보계열의 기술과 점프펀치 공격이 흔들림을 만든다. 이렇게 상대를 흔들리게 되면 그 다음에 들어가는 기술은 모두 카운터로 처리된다. 그래서 공중콤보를 넣기 위해 띄우는 기술들이 이때 더 좋은 성능을 발휘하는 것이다. 이러한 흔들림의 상태는 42프레임간 지속되며, 레버 흔들기와 버튼연타로 10프레임을 단축시킬 수 있다.

그래도 0.5초안에 띄우기 기술이 들어가면 할 수 없이 얻어맞아야 한다. 그러므로 대전시에는 엘보나 점프펀치 공격을 중간중간에 넣어 주는 습성을 기르도록 한다.

보통의 엘보로는 쓰러지지 않지만

9P후 흔들릴 때 엘보를 쓰면 공중에 뜬다

체중별 캐릭터 등급

경량: 카스미, 레이 팡, 아야네
노멀: 자크, 티나, 류 하야부사, 겐 후, 잔리
중량: 바이맨, 라이도우, 바스

데인저 존

역시 DOA만의 특이한 시스템이라고 보면 된다. 데인저 존에 들어간다고 해서 무슨 일이 일어나는 것은 아니다. 타격을 맞고 쓰러졌을 경우, 낙법을 하지 않는 한 또다시 연속기가 들어갈 수 있을 만큼 공중에 뜨게 된다. 이 경우 데인저 존에 일어나는 폭발에 의해 대미지를 입으며 그 다음 연속기도 역시 대미지로 처리된다. 낙법은 상대의 기술에 맞아 쓰러지면서 데인저 존에 쓰러질 때에 H + P + K를 입력하면 된다.

맞고 튕긴 다음

또한번의 공중타격

메뉴 설명

메뉴화면

토너먼트(TOURNAMENT)

일명 아케이드 모드. 그러나 배경과 링아웃이 없는 데인저 존 때문인지 몰라도 이름이 바뀌었다. 물론 처음부터 플레이할 경우 9번째에는 라이도우가 보스로 나온다. CPU캐릭터가 나오는 순번은 정해져 있으며 뒤로 갈수록 CPU는 엄청난 행동을 보인다.

타임 어택(TIME ATTACK)

토너먼트 모드와 거의 비슷한 설정이지만 '보스를 누가 더 빨리 깨느냐'가 이 모드의 목적이며 1인용이다.

버서스(VERSUS)

토너먼트 모드에서도 2P측이 난입할 수 있지만 이 버서스 모드는 완전히 2인용 전용이다. 시합이 한 번 끝난 다음, 또다른 메뉴가 나오는데 네모는 대결 결과(VERSUS RESULT)로서 어떤 캐릭터가 몇 번 이기고 패배했는가를 알려준다. 세모는 재대결(AGAIN)로 다시 그 캐릭터로 대전할 경우에 사용한다. 엑스 버튼은 게임을 빠져나오며(EXIT), 동그라미는 캐릭터를 바꾸는 것이다.

서바이벌(SURVIVAL)

스테이지를 클리어해도 에너지가 차지 않는 조건하에서 몇 명이나 이길 수 있는가를 시험하는 모드이다.

쿠미테(KUMITE)

30, 50, 100명과의 대전을 펼치는 모드. 어느 캐릭터와 어느 레벨로 싸울 것인가는 완전히 무작위로 이루어진다.

트레이닝(TRAINING)

말 그대로 연습모드이다. 자기의 입력 커맨드를 보면서 기술의 대미지량을 알 수 있다.

CPU가 지정해주는 기술을 연습할 수도 있다

팀 배틀(TEAM BATTLE)

1명에서 최대 5명까지 팀을 짜서

5 on 5까지 가능

CPU나 다른 플레이어와 대전을 펼치는 모드. 대전을 펼치는 것은 좋지만 캐릭터가 바뀔 때마다 로딩을 하기 때문에 짜증을 불러일으킬 수도 있다.

라이도우, 아야네의 출현 조건

노멀(옵션에서 게임을 디폴트로 선택)로 한 다음, 모든 캐릭터로 엔딩을 보면 라이도우가 등장한다.

그 상태에서 옵션을 계속 조절하지 않고 전 캐릭터의 옷(여자 14벌, 남자 5벌씩)을 다 모으면 아야네를 사용할 수 있다.

※기술표는 챔프 97년 12월호 참조

잭(ZACK)

익숙해지기엔 시간이 필요

잭은 던지기가 그리 많지 않다는 것이 약점이지만 모든 커맨드의 입력이 간단하다.

이렇듯 잭은 타격기술로 게임을 풀어가지만 이렇다 할 한방기가 없고 연속기를 만들기 위한 띄우는 타격기도 없다. 그러므로 중·하단 기술로 상대의 홀드를 무너뜨리며 잡기 범위가 넓은 코코티 카우로 이끌어 나가는 것도 하나의 전법이다. 또한, 특이한 점이라면 전방 대쉬는 다른 캐릭터보다 길며 후방 대쉬는 짧다는 것이다. 그래서 한 템포 먼저 상대를 자신의 사정거리 안에 둘 수 있으며 빠른 공격을 행할 수 있다. 기술은 멋있지만 플라잉 니킥 같은 기술은 헛치면 죽음이라는 것을 알아두자.

중하단이 빠른 캐릭터

텟 런은 발생이 빠른 하단 킥이며, 그후 텟 런 스트레이트나 더블 로 스핀으로 연계된다. 그외의 기술은 대부분 중단기술이며 발생이 빠르다. 때문에 대부분의 상대편 플레이어는 서서 방어만 하는 경우가 대부분이다. 그러므로 던지기나 OH를 적절하게 섞어서 사용하고, 때로는 하단기술로 방어체계를 흐트러 뜨리자. 카운터가 아니면 거의 뜨지 않는 연속기는 상대의 기술을 예상하여 맞추지 않는 한 들어가기 힘들다. 점프 공격 후에 카우로이로 이루어지는 연속패턴이 기본이다.

카우로이 → 커틀링 니 → 로 킥

위레어 센 비스트 팡

콤비네이션

립다운블로 ⇨ 카우로이 ⇨ 트위스터 어퍼
립다운블로 ⇨ 카우로이 ⇨ 데빌즈 러시, 데빌즈 어퍼 ⇨ 로 킥
립다운블로 ⇨ 카우로이 ⇨ 커틀링 니 ⇨ 로 킥
립다운블로 ⇨ 커틀링 니 ⇨ 더블 로 킥
커틀링 니 ⇨ 데빌즈 어퍼 ⇨ 로 킥

카스미

스피디한 공격은 아름답다

카스미의 엘모공격인 섬광탄은 짠순인 만큼이나 속도가 빠르기 때문에 주력으로 사용되며 비틀거리면 섬광이습참이나 섬광호습참이 들어간다. 이연찌르기도 그 빠르기에서는 뒤지지 않는다. OH에는 절대로 당하지 않으므로 섬광탄과 섞어서 사용하면 효과가 증대된다. 백무도 빠르기는 하지만 높이 띄우지는 못한다. 연속기로는 풍아나 잔월도, 비룡각이 카운터 처리가 되지 않으면 들어가지 않으므로 고공참후나 앉아있을 때를 노리도록 하자. 비룡각, 풍아⇨연광인습각, 연광천습각의 콤보가 쉽게 들어간다.

상중하단의 미학

카스미에게는 하단인 것 같지만 중단인 선·카스미 차기나, 상중하단이 골고루 섞인 연광이습참이 상대에게 어려움을 주는 기술이다. 마지막이 하단인 연광호습참과 중단연계기인 연광이습참은 상대를 혼란시킬 수 있다. 이런 기술의 장점은 단순히 상대의 방어를 어렵게 할 수 있다는 점 말고는 홀드를 이용할 수 없게끔 만들 수도 있다는 점도 유효하게 작용한다. 잡기로는 상대가 남자라면 행복을 만끽하게 해주는 비연이나 간단한 커맨드인 명토어홍을 권한다.

콤비네이션

풍아(카운터) ⇨ 백무 ⇨ 무환도 ⇨ 영질
풍아(카운터) ⇨ 풍아 ⇨ 무환도 ⇨ 이인각, 비룡각
풍아(카운터) ⇨ 풍아 ⇨ 이영수선각
잔월도(카운터) ⇨ 연인습, 연지습, 섬광이습참
고공참 ⇨ 비룡각 ⇨ 풍아 ⇨ 무영도 ⇨ 무환도 ⇨ 영질

영직

비룡각카운터 → 풍아 → 무환도

류 하야부사

빠르며 특히, 앉아 대쉬(↙↙ 나 ↘↘)로 접근하거나 뒤로 회피할 때에는 무서운 속도를 자랑한다. 새턴용에서부터 기술 히트 후 물구나무를 서는 경우가 있는데 움직이거나 방어를 할 수 없어서 몰매를 맞기 십상이다. 손쉽게 반격을 할 수 있는 뇌진격은 매우 빠르며 맞으면 다운된다.

다양한 기술, 적은 연계기

하야부사는 중·하단으로 다양한 기술을 보유하고 있지만 그와는 반대로 적은 수의 연계기를 가지고 있다. 그런 만큼 히트 앤드 런의 특성을 살릴 수 있는 캐릭터이다. 닌자이기 때문에 이동속도가 매우

이즈나 오토시를 노리자

승뇌장 (←↙↓↘→H+P+K) - 카마이다치 (승뇌장중에 ↓↘→↗↑H+P) - 이즈나오토시 (카마이다치 중에 ←↖↑↗→↘↓H+K) 던지기 콤보의 특징이라면 회피하기가 어렵다는 점이다. 특히 이즈나 오토시 때에는 공중에 올라가기 때문에 그 타이밍을 알기가 매우 어렵다. 3연속 던지기는 버튼이 각각 다르게 작용하므로 커맨드표를 잘 보기 바란다. 연속기로는 빠른 공격에 속하는 승련탄후 월륜각이 비교적 쉽게 들어가며 상대의 방어를 잠시 무너뜨릴 수 있는 점프공격을 적극 활용하자. 파사슬축(카운터)후 열공낙진아는 안 들어갈 것 같지만 들어가는 바운드 콤보이다.

비교적 쉬운 커맨드던지기 극광포반력

파사슬축카운터 → 파환축 → 바운드 콤보 지선각

콤비네이션

- 진공장 ⇨ 파사슬축 ⇨ 연도격, 월륜각
- 진공장 ⇨ 파환축 ⇨ 승련탄
- 진공장 ⇨ 파환축 ⇨ 파환축 ⇨ 지 선각
- 진공장 ⇨ 파사슬축 ⇨ 파환축 ⇨ 지선각
- 파사슬축 ⇨ 승련탄 ⇨ 이영수선각
- 파사슬축 ⇨ 열공낙진아

바이맨

절대적이다. 또한 그 위력만큼 맞으면 멀리 튕겨져 버린다. 그런 만큼 후속타가 이루어지기 어려우며 보통 강력한 OH를 사용한다. 스탠딩 암 록⇨수극완만⇨DDT와 축족차기⇨아킬레스 조르기⇨역새우 조르기의 3연속잡기가 있으며 입력도 비교적 쉽다. 이것은 풀리기도 하는데 만약 상대가 커맨드 입력전에 H+P+K를 입력하면 풀린다. 입력하기도 쉬운 만큼 풀기도 쉬운 법이다. OH 말고도 DH도 범위가 넓기 때문에 강력하다.

다채로운 홀드 기술들

중량급 범주에 넣어야 할지 말아야 할지... 아무튼 타격기의 위력은

범위가 넓은 타격기

바이맨의 타격기는 강력하고 공격범위가 넓지만 속도가 느린 것이 단점이다. 공중콤보의 시동기로 사용되는 자이언트 어퍼는 카운터가 아니더라도 기본적으로 자이언트 어퍼⇨자이언트 어퍼⇨힐 햄머가 들어간다. 카운터 시에는 절대위력을 발휘한다. 숄더 태클은 기본공격력이 40으로 타격기 중에서 가장 높은 위력을 자랑한다. 트랩 리버스 햄머는 하이킥을 한 다음 더블 햄머가 나오는 기술로 하이킥이 페인트모션으로 활용되어 이것에 현혹되어 공격해 오는 상대에게 그 다음의 더블 햄머가 들어간다.

스탠딩 암록 → 수극완만 → DDT

자이언트 어퍼 카운터 → 니 리프트 → 스톰 백 너클

콤비네이션

- 자이언트 어퍼 ⇨ 자이언트 어퍼 ⇨ 힐 햄머
- 자이언트 어퍼(카운터) ⇨ 니 리프트 ⇨ 러시 레그 스파이크
- 자이언트 어퍼(카운터) ⇨ 니 리프트 ⇨ 스톰 백 너클
- 자이언트 어퍼(카운터) ⇨ 니 리프트 ⇨ 니 리프트 ⇨ 로 킥, 힐 햄머

레이 팡

힘을 분산시키자

레이 팡은 유파가 태극권이기 때문에 상대의 힘을 이용하여 원을 그리면서 분산시킨 후 공격을 펼치는 캐릭터이다. 그래서 중단에서 시작되는 다채로운 연계공격이 주력이 된다. 타격기인 쌍풍관이와 커맨드 잡기인 철신추의 커맨드가 같아서 일석이조의 효과를 얻는다. 상대가 서서 방어했다면 던지기인 철신추가 나가게 되고, 히트한다면 이후 연속기인 쌍풍관이⇨금계독립⇨칠촌고가 들어간다. DH의 경직시간이 길기 때문에 레이 팡의 대전 형태는 제압하는 것이라기 보다는 상대의 공격에 맞추어 가면서 포인트를 착실히 따나가는 것이라고 볼 수 있다.

한 점으로 모아 발력

레이 팡의 특징으로는 청룡쌍안과 같은 상대를 멀리 날려버리는 기술이 많다는 것이다. 이는 그만큼 연속기를 넣기 힘들다는 단점이 있지만 비선수격후에 흔들리는 상대에게 사비춘격이나 연주격 같은 기술이 들어가면 카운터 처리된다. 상·중·하단으로 변화하는 선궁연퇴는 잘 사용되는 기술이다. 던지기에서는 잡기 범위가 넓고 공격력도 높은 이영견이를 주력으로 삼자. 레이 팡의 유일한 3단 OH인 연태공조어는 합계 110의 대미지인데 비해 커맨드가 무척 간단하다. 먼저 풀리기 전에 재빠르게 입력해 두자.

겐 후

강력한 디펜시브 홀드

겐 후 할아버지의 특징이라고 한다면 강력한 디펜시브 홀드를 들 수 있겠다. DH후에는 경직시간이 꽤 길어서 상대의 맹공을 읽은 후 DH를 취했다면 호포두로 띄운 다음 연계기를 넣을 수 있다. 아니면 이지선다로 던지기도 유용하다. OH로는 커맨드도 간단하고 위력도 강력한 권지풍⇨고후의 2단기도 꽤 짭짤하다. 던지기인 심의파는 잡기거리가 꽤 길어서 타격기 범위에서도 잡힌다. 버파3에서 등장하는 아키라의 심의파와는 달리 커맨드가 간단하여 주력잡기로 쓸만하다.

폭발력을 가진 공격들

겐 후는 기술이 느리고 리치가 짧은 반면, 기술자체가 위력이 좋고 판정이 높다. 또한 손보다는 몸통이나 발 기술이 많아서 띄울 수 있는 기술이 많지 않은 편이다. 그러나 한번 띄었다 하면 큰 대미지를 줄 수 있는 캐릭터이다. 그러므로 상대를 흔들리게 하는 기술을 노린 후 호포두나 엘보계 기술인 반주 등의 중단기술을 노리도록 하자. 버파의 럼 딜레이를 줄 수 있기 때문에 멋모르고 다가오는 상대에게 유효하다. 또한 특수이동인 전보는 빠른 대쉬이며 그후 P를 누르면 전질보가 된다.

등장

회포완석

쌍추파

콤비네이션

- 중공상보충 ⇨ 등장 ⇨ 회포완석 · 쌍추파
- 반주 ⇨ 단봉조양 ⇨
- 단봉조양(카운터) ⇨ 게자재견
- 단봉조양 ⇨ 오우파두
- 반주 ⇨ 단봉조양 ⇨ 게자재견
- 호복파 ⇨ 게자재견

이단 오펜시브 홀드인 권지풍

후형

쌍풍관이

계독립

칠촌고

연주격X2

질차

콤비네이션

- 쌍풍관이 ⇨ 금계독립 ⇨ 칠촌고
- 쌍풍관이 ⇨ 금계독립 ⇨ 금계독립 ⇨ 하등각
- 포호귀산 ⇨ 칠촌고
- 연주격(카운터) ⇨ 연주격 ⇨ 질차
- 연주격(카운터) ⇨ 칠촌고
- 연주격(카운터) ⇨ 옥녀천사⇨진각
- 전초(카운터) ⇨ 칠촌고

○쌍풍관이와 커맨드가 같은 배신수

티나

충실한 연계기

티나의 직업은 프로레슬러이다. 그래서 그런지 던지기도 강력하지만 의외로 타격기도 충실하다. 중단과 하단에서 파생하는 기술이 많기 때문에 사용하기 쉽다. 주로 얼티메이트 콤보가 주가 되어서 공격하게 된다. 마지막이 하단인 스핀너클 콤보도 비록 다운되지는 않지만 자주 쓰이며, 모두 하단 공격인 더블 로 킥은 빠른 연계공격에 속한다. 연속기는 주로 점핑 니 패트에서 파생되며, 티나의 엘보는 리치가 짧기 때문에 플라잉 피스트 드롭으로 상대를 흔들리게 만들자.

그녀는 레슬러

레슬러의 기본은 뭐니뭐니해도 던지기에 있다. 우선 연속 잡기인 플라잉 메이어 서프 보드 스타일 록 J·O·S는 대미지 120의 강력함을 자랑한다. 단, 쉽게 풀릴 수 있으니 빠른 입력이 필수이다. 하단던지기인 재패니스 오우션 봄은 기본 대미지가 85이며 카운터로 들어갔을 경우에는 단번에 역전의 찬스를 만들어 준다. AI에서 한 번쯤은 실행해 보고 싶은 자이언트 스윙이 있다. 태클 후에 들어가는 자이언트 스윙도 무시할 수 없다.

태클 후
자이언트 스윙

점핑 니 패트

얼티메이트 콤보

콤비네이션

플라잉 피스트 드롭 ⇨ 점핑 니 패트 ⇨ 얼티메이트 콤보
플라잉 피스트 드롭 ⇨ 점핑 니 패트 ⇨ 숄더 태클, 니 햄머
플라잉 피스트 드롭 ⇨ 점핑 니 패트 ⇨ 머신 건 러시 ⇨ 로우 스핀 킥
플라잉 피스트 드롭 ⇨ 점핑 니 패트 ⇨ 더블 어퍼 ⇨ 로우 스핀 킥

잔리

빠르고 긴 리치

잔리는 빠르며 리치가 길지만 반대로 던지기가 적다. 그래서 접근전 보다는 거리를 두고 원거리전보다는 짧은 공간을 확보하는 게 우선적이다. 따라서 잽싸게 접근한 다음 짠손이나 중단킥으로 견제하고 빠지고 좀 얼리서 멍하니 바라보고 있다 싶으면 공포의 날라차기인 드래곤 킥을 사용하자. 드래곤 킥은 상단가드가 불가능하니 홀드 버튼을 잘 못쓰는 상대에게는 쥐약이다. 상대를 다운시켰다면 다음공격은 엔터 더 드래곤을 쓰기 바란다. 심장으로 날아가 갈비뼈를 지근지근 밟는 소리는 간접적으로 상대의 혈압을 상승하게 만든다.

어퍼, 그리고 킥어퍼

잔리에게는 점프P 공격이외에는 비틀거리게 하는 기술이 없다. 그래서 중단기술인 촙이나 보디 블로우를 사용하여 상대를 흔들리게 만들어야 한다. 둘다 하단 상태에서 맞게 되면 비틀거리게 되지만 서있는 상대에게는 효과가 없다. 흔들리게 만든 후에는 어퍼와 킥어퍼가 상대를 띄운다. 어퍼로 띄운 후라면 콤보 하이킥을 사용하자. 한편 킥어퍼 후에는 어퍼보다도 더 높이 띄우기 때문에 드래곤 엘보와 드래곤 너클이 안정적으로 들어간다.

콤보 로우 스핀킥이
한 세트로 들어간다

하이 신니 킥 카운터

콤보 너클 어퍼

헤드록 후

블루 도깅 헤드록이 연속 오펜시브 홀드로

콤비네이션

프런트 잽 너클 ⇨ 킥 어퍼 ⇨ 드래곤 캐논
프런트 잽 너클 ⇨ 킥 어퍼 ⇨ 콤보 너클 어퍼 ⇨ 로우 킥, 이기각
프런트 잽 너클 ⇨ 하이 신니 킥 ⇨ 콤보 너클 어퍼 ⇨ 콤보 로우 스핀킥
프런트 잽 너클 ⇨ 너클 어퍼 ⇨ 콤보 너클 어퍼 ⇨ 슬래스트 킥 ⇨ 로우 킥

라이도우

암흑의 사나이

라이도우의 유파는 무환천신도·改이지만 사실은 여기저기서 다른 캐릭터의 기술을 훔쳐(?)온 것뿐이다. 거지같은 옷차림에 살결까지 시커먼 라이도우는 그다지 빠르지는 않지만, 공격력과 리치가 대단하다. 재빠른 중단공격인 멸혼슬축은 카운터 공격 시에 공중연계기에도 들어간다. 힐 햄머와 같은 발기술도 제법 풍부하다. 기술이 빠른 뇌진격과 보디 블로는 근접전에서 그 성능을 충분히 발휘한다. 슬라이딩은 베이먼처럼 연속기의 마무리로 상대가 땅에 뒹겨질 때 들어간다. 기술을 훔쳐왔다고 해도 강한 것들만을 짜집기했기 때문에 고성능 캐릭터라고 말할 수 있다.

강할 수밖에 없다

모든 중단기술과 헤븐즈 러시와 같은 펀치계열의 공격은 원 소유주인 자크보다도 빠른 스피드를 자랑한다. 상대가 3단째까지 방어를 하려고 한다면 도중에 캔슬하여 OH인 열공신뇌살을 노리자.

참고로 열공신뇌살은 다단OH를 제외한 OH중에서 가장 높은 위력을 자랑한다. 대미지는 85. 커맨드는 어렵지만 라이도우 고유의 던지기인 천붕괴뇌축도 역시 85의 대미지를 준다. 만약 커맨드가 어렵다면 프랑켄 슈타이너 등을 사용하자. 연속기를 노릴 경우에도 흔들림을 노리기 위해 점프P 공격을 사용하고 파환축이나 점핑 니 패트 등으로 띄우자. 마지막에 슬라이딩으로 마무리하는 것을 잊지 말도록.

오펜시브 홀드 열공진뢰살

3번 강타하는 던지기 경계상황에

풍차식 백 브리커

파환축 카운터

니 햄머의 연속기

콤비네이션

- 진공장 ⇨ 파환축 ⇨ 멸혼슬축, 파요슬축
- 진공장 ⇨ 파환축 ⇨ 파환축 ⇨ 데빌즈 어퍼
- 진공장 ⇨ 파환축 ⇨ 어퍼 ⇨ 하단 돌려차기
- 진공장 ⇨ 파환축 ⇨ 연도격 ⇨ 슬라이딩
- 진공장 ⇨ 점핑 니 패트 ⇨ 니 햄머

바스

중량급 캐릭터는 던지기가 생명

바스의 직업이 프로 레슬러이기 때문에 모든 기술이 파워 위주로 만들어졌다. 특히, 타격기의 위력은 대단하지만 역시 중량급에서 파생되는 엄청난 딜레이들은 역시 던지기 위주로 게임을 풀어가야 한다는 걸 느끼게 한다. 우선 반드시 익혀야만 하는 키친 싱크-스트레치 프럼-맨하턴 드라이버는 3연속으로 이루어진 연속 잡기이다. 대미지는 한 세트가 모두 들어갔을 때 120!!! 커맨드도 비교적 간단한 편이지만, 도중에 H + P + K 커맨드로 풀린다는 걸 명심하도록.

점프공격을 노리자

바스는 비록 중량급 캐릭터지만 느낌으로는 다른 캐릭터와 이동속도가 비슷하다. 그래서 점프공격도 유용하게 사용할 수 있을 정도이다. ↗(점프)후 P가 히트하면 상대는 약간 비틀거리게 되며 이때 보통 타격기가 들어가도 쓰러지고 띄우는 공격을 사용했을 경우는 더 높이 뜬다. 그러나 비틀거리는 시간이 생각보다 짧아서 레버입력에 자신이 있다면 ↘↘P를, 자신이 없다면 ↘P를 사용한다. 그리고 그 다음에 파생되는 연속기를 사용하자. 그러나 ↘↘P 후에 여러 가지 기술들이 연속기로 들어가기 때문에 아무래도 다양성 면에서 ↘↘P 콤보를 권한다. 또한, ↘↘P ⇨ ↗K ⇨ ←KP로 이루어지는 극악콤보도 가능하다.

기본타격기

기술	커맨드
콤보라이징엘보	PPP
콤보하이킥	PPK
콤보킥 러시	PKK
지옥 찌르기	P + K
엘보러시	↗ PP
스턴건 촙	←PP P + K
점핑하이킥	↗ K
라이징엘보	→→P
킥러시	↘ KK
원핸드 햄머	↑P
백팔로우 클러시	↓↘→K
플라잉 크로스 촙	→→P + K
켄카킥	→→K
헬 시저스	↖ PP
롤링 엑스	←→P
버스 릴리어트	←←H + P
프런트 롤 킥	←→K
로 드롭 킥	↓H + K

던지기

기술	커맨드
수차락	←H + P
버스 토네이도	↓↘→H + K
슈퍼 프릭크	←↙↓↘→P
T·F·B·B	↓→←P + K
키친 싱크	↓↙←P + K
스트레치 플럼 (키친 싱크중)	↓↓H + P + K
맨하턴 드라이버 (S·플럼중)	↑↑H + P + K
바스 봄(하단잡기)	↓H + P
더블암 DDT(하단잡기)	↘H + P + K
데인저러스 백드롭(배후잡기)	H + P
아토믹 드롭 (배후잡기)	H + P + K
페이스 크래셔(아토믹 드롭중)	→→P

홀드

기술	커맨드
一本 족도 찌르기	→H
플라잉 바디 시저스	→→H
다이나마이트 릴리어트	→←H
파워 슬럼	↓↘→H
오클라호마 스탠 비트 (파워 슬럼중)	←↙↓↘→H
역수평 촙(상대하단상태에서)	↘H
리버스 파워 봄 (상대배후에서)	→→H
아이언 크로(상대배후에서)	↓↘→H
그리즐리 런처(아이언 크로중)	←↙↓↘→H
커프 블런딩(상대배후상태에서)	↘H
스파인 버스터 (중단K공격에)	↓↙←H

특수행동기

기술	커맨드
아이·러브·티나	→←←→ H + P + K

콤비네이션

- 콤보라이징엘보 ⇨ 로 드롭 킥
- 점핑하이킥 ⇨ 니 햄머, 프런트 롤 킥
- ↘↘P ⇨ ↘P ⇨ 로 드롭 킥, 프런트 롤 킥
- ↗P(점프) ⇨ ←K ⇨ 니 햄머
- ↗P(점프) ⇨ ↘↘P ⇨ 백팔로우 크러시, 스턴건 촙
- ↗P(점프) ⇨ ↘↘P ⇨ ↘↘P ⇨ ↘↘P

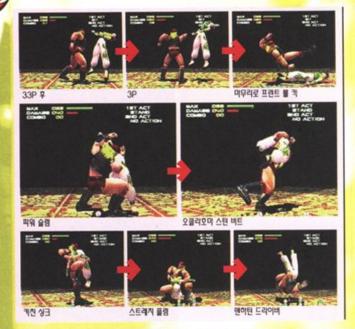
33P 후 / 3P / 마무리로 프런트 롤 킥

파워 슬램 / 오클라호마 스턴 비트

키친 싱크 / 스트레치 플럼 / 맨허튼 드라이버

아야네

배후공격의 다양성

기술의 기본 베이스는 카스미의 기술을 토대로 하여 만들어졌다. 때문에 여러가지 기술이 같지만 아야네만의 특징이라고 한다면 기술의 약 1/3이 배후공격이라는 점이다. 뒤를 돈 상태에서 폭발적으로 나오는 나신 시리즈와 나인 시리즈, 그리고 영월륜은 매우 듬직하다. 하단 공격을 하고 싶다면 사마축이나 원축섬이 유일하지만 썸머계 공격인 영월륜과 섞어 사용한다면 효과가 크다.

풍참용무나 특수이동기술인 배진후에 배후상태가 되며 철권의 사오유와 비슷한 상황을 맞는다. 그러나 좌우 회피가 없기 때문에 홀드에 의존해야 하는 어려움이 있다.

바운드 기술의 활용

바운드된 상대를 ↓↙←P로 또 약간 띄우고 ↓K로 맞추는 접선이지각은 대부분 마무리로 사용한다. 실전에서 많이 쓰이는 풍아(↘PK)⇨접선이지각은 매우 짭짤한 간단콤보이다. 또한 쌍패각이나 낭창각도 바운드 콤보로 활용된다. 개인적으로는 풍참용무⇨나신경광쇄의 콤보가 멋있다. 능선과 설봉차의 던지기 범위는 다른 던지기보다 크기 때문에 주력으로 쓰이며, 설봉차 후에는 빙주락이 연속으로 들어간다. 빙주락을 넣는 타이밍은 상대를 쓰러뜨리고 올라타며 약간의 경직시간이 있는데 이때 커맨드를 완성하면 된다.

커맨드 던지기 패신원무

기본 타격기	
패신쌍승	PPP
연인예천각	PPK
패신연천각	PKK
패신연지각	PK↓K
쌍패각	→→P→K
풍참용무	←P←P
지뢰염진	↘↘P↓K
접선이인각	↓↙←PK
접선이지각	↓↙←P↓K
신뇌용창각	→KK
신뇌낭창각	→K↓K
용미예편	↗K
추월륜	↖K
예천각	H+K
예공각	↘H+K
낭창각	↓H+K
경광대신격	P+K PP
경광대신쇄	P+K P↖K
경광대신축	P+K P↓K
환몽창	↓↘→K
제 · 능음차기	H+P+K
배진	↑H
나신경광격(뒤를 돈 상태에서)	PP←PPP
나신경광쇄(뒤를 돈 상태에서)	PP←PP↖K
나신경광축(뒤를 돈 상태에서)	PP←PP↓K
나인이인각(뒤를 돈 상태에서)	PP→PK
나인이지각(뒤를 돈 상태에서)	PP→P↓K
영월륜(뒤를 돈 상태에서)	↖K
잔영도(뒤를 돈 상태에서)	←P
사마축(뒤를 돈 상태에서)	↘P↓K
원무상(뒤를 돈 상태에서)	↑P
원축섬(뒤를 돈 상태에서)	↓H+K
던지기	
홍엽	H+P
화접난몽	↓↙←H+K
카스미유혹	↘P+K
패신원무	↓↘→P
영연(하단잡기)	↓H+P
홀드	
설도	→H
능선	→↘↓H
설봉차	↓↘→H
빙주락(설봉차 중에)	↑↑H+P+K
상도(상대 하단상태에서)	↘H
풍무진(중단K공격에)	↓↙←H
비몽사몽	→←→(←→←)H+P+K

○풍참용무

나신경광쇄의 콤보로 마무리가 멋있다

풍아카운터

한번더 풍아

쌍패

지뢰염진

오펜시브 홀드

설봉차후 빙주락

콤비네이션

패신쌍승 ⇨ 신뇌용창각, 신뇌낭창각(↓K에 약간 딜레이를 준다)
패신쌍승 ⇨ 쌍패(→·→P) ⇨ 쌍패
풍아(카운터) ⇨ 풍아 지뢰염진, 쌍패
풍아(카운터) ⇨ 환몽창
풍참용무 ⇨ 나신경광격, 나신경광쇄

© 1998 TECMO

제작사: 남코	
장르: 격투액션	
발매일: 발매중	
발매가: 5,800엔	

그래픽 / 조작감 / 스토리 / 연출 / 사운드 / 소장가치

그동안 말도 많았고 탈도 많았던 PS용 「철권3」가 드디어 출시되었다. 이번에도 전작과 마찬가지로 새로운 모드와 새로운 캐릭터, 그리고 오프닝과 엔딩이 추가되었으며 부록으로 듀얼쇼크가 대응된다. 이제 봉권의 짜릿함이 손으로 전해온다. 긴장해라. 그대가 고수가 되는 길은 멀고도 험하다.

→ : 길게 입력 ⇨:짧게 입력 □:LP △:RP ×:LK ○:RK N:레버 중립
★ 연습 모드에 등장하는 커맨드는 배제하였습니다.

캐릭터별 커맨드 표

카자마 진

Jin Kazama

통상기	
리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
사이드 하이 킥	LK
하축	RK
리드 잽	→LP
강할	→RP
사이드 하이 킥	→LK
하축	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서 RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
사이드 로우 킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어나면서 LP
따라잡기	일어나면서 RP
토네이도 킥	일어나면서 LK
토우 스매쉬	일어나면서 RK
역 찌르기	⇘ LP
숏 어퍼	⇘ RP
사이드 킥	⇘ LK
충절	⇘ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP(혹은 RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은 RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)
던지기	
선축	접근해서 LP+LK
뇌	접근해서 RP+RK
천평 던지기	상대의 좌측으로 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK
양견염	상대의 우측으로 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK
몸통 되치기	배후에서 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	배후에서 LP+LK 혹은 RP+RK
얼티메이트 태클	⇩ (혹은 ↙) LP+RP
암운	태클 중에 RP LP RP LP RP
완랍십자고	태클 중에 LP+RP
완랍십자고	암운 세발 후 LP+RP
상, 중단 되치기	⇦LP+LK (혹은 ⇦RP+RK)
고유기	
원투 펀치	LP RP
공참각	⇨⇨⇨LK
카카토 오토시	일어나면서RK RK
풍신권	⇨N⇩ ↘ RP
풍신권중단각	⇨N⇩ ↘ LP LK
풍신권하단각	⇨N⇩ ↘ LP RK
귀곡연권	LP RP RP
쌍각	일어나면서LP RP
좌 카카토 오토시	⇨⇨LK
귀신멸렬	⇦LP+RK
나찰문 이	⇦→RP LP ↘RP
동할	⇨RP
이문쌍각 개	LP RP LK⇨RK
따라잡기	일어나면서RP
슬강	⇨RK
귀풍문	LP RP RK
백로하단각	LP+RK RP ⇩RK
하축	RK
자운이단축	↓ LK+RK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
해할	(혹은⇧ 혹은 ⇙)
점프공격	
점프 너클	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 점프 직후 LP
점프 너클	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	↑ RP
점핑 소뱃	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) LK
점핑 소뱃	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 착지할 때 LK
습인각	↑ (혹은↖) RK
점프 토우 킥	↖ RK
점프 토우 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗ 공중에서 LP
점프 너클	⇗ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⇗ RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 하강중 RP
점프 사이드 킥	⇗ LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 하강중 LK
습인각	⇗ RK
습인각	⇗ 공중에서 RK
습인각	⇗ 공중에서 하강중 RK

화 랑

통상기

리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
사이드 하이 킥	LK
하이 킥	RK
리드 잽	➡LP
미들 백 블로우	➡RP
레프트 플라밍고 페인트	➡LK
오른발 걸어 차기	➡RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서 RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
사이드 로우 킥	앉으면서 LK
어퍼 컷	일어나면서 LP
라이징 어퍼	일어나면서 RP
스핀 힐	일어나면서 LK
토우 스매쉬	일어나면서 RK
스텝인 어퍼	⇘ LP
쇼트 어퍼	⇘ RP
사이드 킥	⇘ LK
앞차기	⇘ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP (혹은 RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은 RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

점프공격

점프 너클	⬆ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	⬆RP
헌팅 호크	↗LK
점핑 소뱃	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
로링 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗ 공중에서 LP
점프 너클	⇗ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⇗ RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 하강중 RP
헌팅 호크	⇗ LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 하강중 LK
로링 킥	⇗ RK
점프 하이 킥	⇗ 공중에서 RK
점프 하이 킥	⇗ 공중에서 하강중 RK

던지기

호크 윈드	접근해서 LP+LK
볼 브레이커	접근해서 RP+RK
스톰 브링어	상대 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
데스 프레셔	상대 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
페인 킬러	등을 보이며 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
소드 피쉬 드로우	⇩ ↙ LP+LK
코브라 바이트 드로우	⇨➡RP
하단 흘리기	⇙ (혹은⇩)LP+LK 혹은 ⇙ (혹은⇩)RP+RK

고유기(좌 자세)

레프트 플라밍고 페인트	➡LK N
더블 잽	LP LP
더블 잽 로우 킥	LP LP LK
원 투 펀치	LP RP
미들 백 블로우-우 자세	⇨RP
미들 백 블로우-좌 자세	➡RP
보디 블로우	⇘ LP+RP
라이트 킥 콤보	RK RK RK RK
라이트 킥 콤보 2발 째-좌 자세	RK RK
라이트 킥 콤보 2발 째-우 자세	RK ➡ RK
라이트 킥 콤보 3발 째-좌 자세	RK RK ⬅ RK
라이트 킥 콤보 3발 째-우 자세	RK RK ➡ RK
라이트 킥 콤보 3발 째-라이트 플라밍고	RK RK RK
라이트 킥 콤보 로우	RK RK RK LK
RL킥-좌 자세	RK ➡ LK
RL킥-우 자세	RK LK
우 걸어 차기-오른 다리 올리기	⇨RK
우 걸어 차기-중단 오른쪽 차기	⇨RK RK
우 반월 차기-우 자세	⇦RK
앞발 후리기	⇙ RK
페인트 카카토 오토시	⇙ RK RK
카카토 오토시	일어나면서 RK RK
레프트 킥 콤보	RK RK RK RK
레프트 킥 콤보 2발 째-우 걸어 차기	LK LK RK
레프트 킥 콤보 2발 째-우 걸어 차기-우 중단 차기	LK LK RK RK
레프트 킥 콤보 3발 째-우 걸어 차기	LK LK LK RK
레프트 킥 콤보 3발 째-우 걸어 차기-우 중단 차기	LK LK LK RK RK
레프트 킥 콤보 로우	LK LK⇩LK
레프트 킥 콤보 로우-우 걸어 차기	LK LK⇩LK RK
레프트 킥 콤보 로우-우 걸어 차기-우 중단 차기	LK LK⇩LK RK RK
사이드 킥 콤보	⇘ LK RK
에어 펑그	LK RK
힐 익스플로선	⇙ LK+RK
스텝 인 사이드 킥	⇨LK LK혹은 ⇨N⇩ ⇘ LK LK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
좌 자세 배후 보기에서 자세 바꾸기	좌 자세 등을 보이며 LP+RP
하이 백 블로우	⇦RP

고유기(우 자세)

점프 스트레이트	LP LP
라이트 리버스 킥	RK RK
스핀 킥	⇦RK
롤링 라이트 킥	LK RK
좌 반월 차기	⇦LK
셋업-레프트 플라밍고	⇨LK
셋업-우 자세 배후	⇨LK⬅
우 자세 배후에서 자세 체인지	우 자세 등을 보이며 LP+RP

고유기(레프트 플라밍고시)

레프트 잽	좌 다리 올리기 중 LP
라이트 백 블로우	좌 다리 올리기 중 RP
플라밍고 라이트 소뱃	좌 다리 올리기 중 RK
플라밍고 라이트 스윕	좌 다리 올리기 중 ⇙ RK
플라밍고 레프트 로우 킥	좌 다리 올리기 중 ⇙ LK
플라밍고 레프트 힐	좌 다리 올리기 중 ⇨LK
플라밍고 레프트 액셀	좌 다리 올리기 중 ⇦LK
플라밍고 킥 콤보	좌 다리 올리기 중 LK LK LK
플라밍고 킥 콤보 2발째-우 걸어 차기	좌 다리 올리기 중 LK LK RK
플라밍고 킥 콤보 2발째-우 걸어 차기-우 중단 차기	좌 다리 올리기 중 LK LK RK RK
레프트 플라밍고 스텝 인	좌 다리 올리기 중 ⇨
레프트 플라밍고 백 대쉬	좌 다리 올리기 중 ⇦
레프트 플라밍고 횡 이동 안쪽	좌 다리 올리기 중 ⇧
레프트 플라밍고 횡 이동 바깥쪽	좌 다리 올리기 중 ⇩

고유기(라이트 플라밍고시)

라이트 플라밍고 페인트	➡RK N
라이트 잽	우 다리 올리기 중 RP
레프트 백 블로우	우 다리 올리기 중 LP
플라밍고 레프트 소뱃	우 다리 올리기 중 LK
플라밍고 라이트 로우 킥	우 다리 올리기 중 ⇙ RK
플라밍고 레프트 스윕	우 다리 올리기 중 ⇙ LK
플라밍고 라이트 힐	우 다리 올리기 중 ⇨RK
플라밍고 라이트 액셀	우 다리 올리기 중 ⇦RK
플라밍고 라이트 사이드 킥	우 다리 올리기 중 RK
라이트 플라밍고 스텝 인	우 다리 올리기 중 ⇨
라이트 플라밍고 백 대쉬	우 다리 올리기 중 ⇦
라이트 플라밍고 횡 이동 안쪽	우 다리 올리기 중 ⇧
라이트 플라밍고 횡 이동 바깥쪽	우 다리 올리기 중 ⇩

린 샤오유

통상기

기술명	커맨드
작수	LP
우작수	RP
사이드 하이 킥	LK
하이 킥	RK
작수	→LP
우 작수	→RP
괄면각	→LK
하이킥	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
로우 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서 RK
오룡반타	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
로우 스핀킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 커트	일어나면서 LP
탕건	일어나면서 RP
토네이도 킥	일어나면서 LK
창공포	일어나면서 RK
상보장권	⬂ LP
도타화란	⬂ RP
토우킥	⬂ LK
프론트 킥	⬂ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP
배신격	등을 보이며 RP
스핀 킥	등을 보이며 LK
호미각	등을 보이며 RK
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
배신하단각	등을 보이며 ⇩LK
시트 스핀킥	등을 보이며 ⇩RK

린
샤
오
유

Ling Xiaoyu

던지기

기술명	커맨드
요신도파	접근해서 LP+LK
유수락	접근해서 RP+RK
선모	상대의 왼쪽으로 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
이선모	상대의 오른쪽으로 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배염퇴락	배후에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기 일	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기 이	등을 보이며 ⇨→LP+LK혹은 ⇨→RP+RK
봉황세 잡아 던지기	봉황세 중 ⇩LP+LK혹은 ⇩RP+RK
비연유무	등을 보이며 ⇨→LK+RK
끌어던지기	접근해서 ⇩⬃ ←RP
배후-상중단흘리기	등을 보이며 LP+RK
배후-하단흘리기	등을 보이며 ⇩LP+RK

점프공격

기술명	커맨드
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	↑RP
점프 사이드 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) LK
점핑 소밧	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 LK
점핑 소밧	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소밧	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 착지할 때 LK
호월섬	↑ (혹은 ↗) RK
라이징 토우 킥	↖ RK
점프 토우 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖) 착지할 때 RK
비배장	⬀ LP
점프 스트레이트	⬀ 공중에서 LP
점프 너클	⬀ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⬀ RP
점핑 다운 펀치	⬀ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⬀ 공중에서 하강중 RP
점프 사이드 킥	⬀ LK
라이징 토우 킥	⬀ 공중에서 LK
라이징 토우 킥	⬀ 공중에서 하강중 LK
호월섬	⬀ RK
라이징 토우 킥	⬀ 공중에서 RK
라이징 토우 킥	⬀ 공중에서 하강중 RK

고유기

기술명	커맨드
작연수	LP RP
작연포	LP ⇩RP
왼흘리기	⇦LP
오른흘리기	⇦RP
상보장권	LP
상보장권-배후	↘ LP
비배장	⇧LP
비배장-정면 자세	↑LP
전벽	⇧LP+RP
전벽가횡	⇧LP+RP RP
비배장보	⇧LP+RP LK+RK
작익배장-배후	RP LP
작익배장	RP ↘ LP
탕건-배후	일어서면서 RP
도타화란	⬂ RP
삽보도권	앉은 상태에서 ↘RP LP
삽보도권 1발째-배후 않음	앉은 상태에서 ↘ RP ↘
괄면각	→LK
소퇴배신격	앉은 상태에서 LK RP LP RK
전선소퇴	앉은 상태에서 ⬂ RK RK
창공포	일어서면서 RK
호월섬	⬀ RK
파보맹호장	파보중 RP
탕건	일어서면서 RP ⇨
부인각	⬁ LK
회신횡이동	LK+RK
회신횡이동	⇩LK+RK
앉아 돌아보기	앉은 상태에서 ↙ LK+RK
도발 일	LP+LK+RK
도발 이	RP+LK+RK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
등 보이기	⇦LK+RK
등 보이기-배신격	등을 보이며 RP LP RK
등 보이기-배신하단각	등을 보이며 ⇩LK
등 보이기-배신하단각-장면 자세	등을 보이며 ↓LK
등 보이기-뒤 구르기-도궁각	등을 보이며 →LK+RK LK+RK
등 보이기-도게석	등을 보이며 ⇨→LK
등 보이기-봉황세	등을 보이며 ⇩LP+RP
등 보이기-뒤 구르기	등을 보이며 ⇨LK+RK
등 보이기-회신횡이동	등을 보이며 LK+RK
등 보이기-회신횡이동	등을 보이며 ⇩LK+RK
봉황세-좌도령	봉황세 중 LP
봉황세-우도령	봉황세 중 RP
봉황세-궁보반주 느림	봉황세 중 LP+RP
봉황세-궁보반주 매우 느림	봉황세 중 ⇩LP+RP
봉황세-하조	봉황세 중 LK
봉황세-봉황연조	봉황세 중 ⬁ 혹은 ⇧혹은 ⬀ LK LK
봉황세-봉황연퇴	봉황세 중 ⬁ 혹은 ⇧혹은 ⬀ LK RK
봉황세-소퇴	봉황세 중 ⬁ 혹은 ⇧혹은 ⬀ 착지시 LK
봉황세-봉황선각	봉황세 중 ⬁ 혹은 ⇧혹은 ⬀ N LK
봉황세-중단 차기	봉황세 중 RK
봉황세-중단 차기-등 보이기	봉황세 중 RK⇦
봉황세-선축-옆 구르기	봉황세 중 RK LK⇧
봉황세-선축-옆 구르기	봉황세 중 RK LK⇩
봉황세-전선소퇴	봉황세 중 ⇨RK RK
봉황세-등공파퇴	봉황세 중 ⇧RK RK
봉황세-봉황익퇴	봉황세 중 ⬁ 혹은 ⇧혹은 ⬀ N RK
봉황세-엎드리기	봉황세 중 ⇩
봉황세-점프	봉황세 중 ⇧
봉황세-등 보이기	봉황세 중 ⇨LP+RP
봉황세-앞 구르기	봉황세 중 ⇨LK+RK

철
권
3

요시미츠

통상기

기술명	커맨드
퀵 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
발레리나 하이 킥	LK
리버스 사이드 킥	RK
리드 잽	➡LP
만리권 일	➡RP
발레리나 하이 킥	➡LK
리버스 사이드 킥	➡RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
시트 스핀 킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어서면서 LP
라이징 어퍼	일어서면서 RP
토네이도 킥	일어서면서 LK
라이징 토우 스매쉬	일어서면서 RK
오니아자미	⬂ LP
스텝 인 어퍼	⬂ RP
사이드 킥	⬂ LK
미들 킥	⬂ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP
만리권 이	등을 보이며 RP
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

점프공격

기술명	커맨드
점프 너클	⬆ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	⬆RP
점프 발레리나 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소뱃	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
만리도축	⬆ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	⬆ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⬀ LP
점프 스트레이트	⬀ 공중에서 LP
점프 너클	⬀ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⬀ RP
점핑 다운 펀치	⬀ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⬀ 공중에서 하강중 RP
점프 발레리나 킥	⬀ LK
점프 발레리나 킥	⬀ 공중에서 LK
점프 발레리나 킥	⬀ 공중에서 하강중 LK
만리도축	⬀ RK
점프 라운드 하우스 킥	⬀ 공중에서 RK
점프 라운드 하우스 킥	⬀ 공중에서 하강중 RK

던지기

기술명	커맨드
쌍파	접근해서 LP+LK
시즈쿠	접근해서 RP+RK
지옥거	상대의 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
괴뢰무	상대의 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
인법풍진	배후에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
하단흘리기	⬃ (혹은⇩)LP+LK 혹은 ⬃ (혹은⇩)RP+RK

고유기

기술명	커맨드
인법양염	⇨⇨LK+RK
인법초체	인법양염중 LP+RP
인법만삼	↙ LK LK LK LK LK
삼산화	RK RK RK
인법만차	⬃ LK+RK
취설	⇨⇨RK
도목축	인법만삼 중 ⇨RK
참곡검	⬂ LP
절명검	⇦⬅LP
도처	LK RK
이슬 거두기	앉아 전진하기 시작하며 LK
P K콤보	RP LK
P↖K콤보	RP ⬇LK
천각	만지 아구라중 스틱 중립
비공검	앞 대점프 시작하며 LP+RP
비공습검	비공검 중 ⬇
선풍검	⇦⬅LP N LP
인법만국	⬃ RP RP RP RP RP RP
극 불혹	⇨➡LP+RK⇨➡
혹	➡➡LP+RK N
일향포	RKLK
화륜	LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK
천각무공무	천각 중 ⬅
연옥검	⬃ LP N↙
화염	앉은 상태에서 ⬃ ⇦LP
만리권 일	⇨RP
만리권 이	등을 보이며 RP
천각일향포	만지 아구라 중 RK
자전	⬂ LP RP
만리도축	⇧ (혹은 ⬀ 혹은 ⬀)RK
어영반	인법양염 리 중에 ➡LP+RK 혹은 무상 중에 ➡LP+RK
도지뢰	지뢰인 중에 ⬂ 혹은 ⇧혹은⬀
자전국	⬂ LP RP ↙RP RP RP RP RP RP
독류	⬅ LP+RP
독무	독류 중 아마 버튼이나 누름
만혈앵	⇩LP+RK⇦LP LP LP LP LP
스윕 킥	⬇N ↙LK
지뢰포	지뢰인 중 LK+RK
동섬화	인법만차 중 ⇦LP
강섬화	동섬화 중 LK+RK
금섬화	은섬화 중 ↙LP
은섬화	동섬화 중 RK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK

레이우롱

통상기

기술	커맨드
리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
앞 돌려 차기	LK
하이 킥	RK
리드 잽	→LP
크로스 스트레이트	→RP
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서 RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
사이드 로우 킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어나면서 LP
라이징 어퍼	일어나면서 RP
프론트 킥	일어나면서 LK
토우 스매쉬	일어나면서 RK
스텝인 어퍼	⬂ LP
숏 어퍼	⬂ RP
사이트 킥	⬂ LK
프론트 킥	⬂ RK
배신타	등을 보이며 LP
배신붕추	등을 보이며 RP
스핀 킥	등을 보이며 LK
배신퇴	등을 보이며 RK
배신하소타	등을 보이며 ⇩LP
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩RP
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK
후소퇴	등을 보이며 ⇩RK

점프공격

기술	커맨드
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
연미락	↗ (혹은↖) RP
점핑 다운 펀치	↖ N RP
호밍 다운 펀치	↑RP
점프 사이드 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
점핑 프론트 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⬀ LP
점프 스트레이트	⬀ 공중에서 LP
점프 너클	⬀ 공중에서 하강중 LP
연미락	⬀ RP
점핑 다운 펀치	⬀ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⬀ 공중에서 하강중 RP
점프 사이드 킥	⬀ LK
점프 사이드 킥	⬀ 공중에서 LK
점프 사이드 킥	⬀ 공중에서 하강중 LK
점핑 프론트 킥	⬀ RK
점핑 프론트 킥	⬀ 공중에서 RK
점핑 프론트 킥	⬀ 공중에서 하강중 RK

던지기

기술	커맨드
비공각	접근해서 LP+LK
옷깃 조르기	접근해서 RP+RK
회신도	상대의 좌측으로 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK
섬광난무각	상대의 우측으로 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK
밀어 넘어뜨리기	배후에서 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	배후에서 LP+LK 혹은 RP+RK
병취	용의 자세 중에 LP 혹은 뱀의 자세 중에 LP+LK
취보	⇨혹은 →LK+RK

고유기

기술	커맨드
자기	↓ (혹은⇩)LK+RK
도궁각	상대 머리쪽에서 자는 상태에서LK+RK
튀어일어나기	상대 발쪽에서 자는 상태에서LK+RK
앙침후소연무	상대 머리쪽에서 자는 상태에서LK RK
등을 보임	← (혹은⇦) LK+RK
배신타	등을 보이며 LP
배신하소타	등을 보이며 ↓(혹은⇩)LP
배신붕추	등을 보이며 RP
배신퇴	등을 보이며 RK
배인락	등을 보이며 LK+RK LK+RK LK+RK
배신후소연무	등을 보이며 ↓ (혹은⇩) RK RK
전신연포	LP+RP LP
선풍연각	→ (혹은⇨) LK RK
용성하단각	⇨N LP RP LP RP LK
용성중단각	⇨N LP RP LP RP RK
낭아호존산	⇨N RK LP RP LK↓RK
요진격	⇨N LK RK
호존산	⇨N LK↓RK
호환각	LK LK
뇌광하단각	→RK RP LP RP LK
뇌광중단각	→RK RP LP RP RK
호류퇴	RK LK
종조아	⇨N RP LP RP LP
용조연각	비수조 중 LK LK LK LK
복침호류퇴	상대 발쪽에 엎드려 있으며 RK LK
복침소퇴	상대 발쪽에 엎드려 있으며 LK RK
누워있다가 엎드림	누워 자며 ↓LP
뇌광도각	⇨⇨⇨LK
복침활	상대 머리쪽에 누워 있으며 RK LK
권참연각	RK (⬁ 프레임 이내) RK LK LK
배신연미락	등을 보이며 ⬁ 혹은 ⬀ RP
엎드려서 자기	↓LP+RP
취보퇴	취보 중 LK+RK
전신붕추	LK+RK RP
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
용성 1발 째-뱀의 자세	⇨N LP 후에 ⇧혹은 ⇩
용성 2발 째-용의 자세	⇨N LP RP 후에 ⇧혹은 ⇩
용성 3발 째-표범의 자세	⇨N LP RP LP 후에 ⇧혹은 ⇩
용성 4발 째-호랑이의 자세	⇨N LP RP LP RP 후에 ⇧혹은 ⇩
뇌광중단각-학의 자세	⇨RK RP LP RP RK후에 ⇧혹은 ⇩
사돌연격	뱀의 자세 중 RP RP RP
사무	뱀의 자세 중 LP LP LP LP LP LP
권참각	뱀의 자세 중 LK
사미	뱀의 자세 중 RK
용포	용의 자세 중 RP
용아	용의 자세 중 LP+RP
용미	용의 자세 중 LK
용아연격	용의 자세 중 RK LP RP LK
용의 자세-낭아요진격	용의 자세 중 RK LP RP LK RK
용의 자세-낭아호존산	용의 자세 중 RK LP RP LK↓RK
표수	표범의 자세 중 RP
표쌍조	표범의 자세 중 LP RP
표소퇴	표범의 자세 중 LK
표범의 자세-뇌광중단각	표범의 자세 중 RK RP LP RP RK
표범의 자세-뇌광하단각	표범의 자세 중 RK RP LP RP LK
서호조	호랑이의 자세 중 LP
동호조	호랑이의 자세 중 RP
호소퇴	호랑이의 자세 중 RK
호선각	호랑이의 자세 중 LK
호선각-용성중단각	호랑이의 자세 중 LK LP RP LP RP RK
호선각-용성하단각	호랑이의 자세 중 LK LP RP LP RP LK
학조	학의 자세 중 RK
도학연격	학의 자세 중 LK RK RP LK
학돌	학의 자세 중 LP
학익	학의 자세 중 RP

포레스트 로우

통상기

기술명	커맨드
리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
사이드 하이 킥	LK
하이 킥	RK
리드 잽	→LP
크로스 스트레이트	→RP
사이드 하이 킥	→LK
하이 킥	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
드래곤 로우	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어서면서 LP
라이징 어퍼	일어서면서 RP
토네이도 킥	일어서면서 LK
라이징 토우 스매쉬	일어서면서 RK
스텝 인 어퍼	⇘ LP
쇼트 어퍼	⇘ RP
스텝 인 킥	⇘ LK
프론트 킥	⇘ RK
드래곤 백 블로우	등을 보이며 LP (혹은RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

던지기

기술명	커맨드
재키 업	접근해서 RP+RK
레이지 드래곤	접근해서 LP+LK
절람 킥	상대의 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
드래곤 스템프	상대의 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
드래곤 바이트	배후에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
드래곤 폴	접근해서 ↘ LP+RP LP RP LP+RP
상 중단 흘리기	⇦LP+LK (또는 ⇦RP+RK)
하단흘리기	⇙ (혹은⇩)LP+LK 혹은 ⇙ (혹은⇩)RP+RK
페이크 스텝	←LP+RP

고유기

기술명	커맨드
원투 펀치	LP RP
스텝 인 미들 킥	⇘ LK
섬머 솔트 킥 (대점프 타입)	↓⇧ (혹은 ⇖ 혹은⇗)RK
섬머 솔트 킥 (소점프 타입)	↑ (혹은↖ 혹은↗)RK
드래곤 너클 콤보	→RP RP RP
드래곤 너클 콤보	RP RP
섬머 솔트 드롭	↓↑ (혹은↖ 혹은↗)LK+RK
드래곤 로우	앉으면서 LK
삼연 하이 킥	LK LK LK
페인트 미들 킥	삼연 하이킥 중에 →
시트 스핀킥 섬머	앉은 상태에서 LK RK
프론트 킥 레프트 섬머	일어서면서 RK LK
하이킥 라이트 섬머	LK RK
시트 스트레이트 레프트 섬머	↓ (혹은⇩)RP LK
드래곤 프레스	⇩LK LK LK LK RK
점프 사이드 킥 라이트 섬머	LK+RK
로우 킥 레프트 섬머	앉은 상태에서 RK LK
사이드 킥 라이트 섬머	일어서면서 LK RK
드래곤 러쉬	⇦RP LK RK
눈 찌르기	기합 모으기 종료시 LP
스라스트로우	기합 모으기 종료시 LP LK
섬머 솔트 페이크	↓⇧ (혹은⇖ 혹은⇗)N RK
트랩 레프트 블로우	페이크 스텝 성공 후 LP
트랩 라이트 블로우	페이크 스텝 성공 후 RP
트랩 라이트 로우 킥	페이크 스텝 성공 후 RK
트랩 레프트 사이드 킥	페이크 스텝 성공 후 LK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
드래곤 백 블로우	등을 보이며 LP 혹은 RP
페이크	↓⇧ (혹은⇖ 혹은⇗)
플래쉬 잽	⇩⇘ ⇨LP 점프 공격

점프공격

기술명	커맨드
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은 ↖) RP
호밍 다운 펀치	↑RP
점프 사이드 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
섬머 솔트 킥 (소점프 타입)	↑ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗ 공중에서 LP
점프 너클	⇗ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⇗ RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 하강중 RP
점프 사이드 킥	⇗ LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 하강중 LK
라이징 토우 킥	⇗ RK
라이징 토우 킥	⇗ 공중에서 RK
라이징 토우 킥	⇗ 공중에서 하강중 RK

Nina Williams

통상기

리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
사이드 하이 킥	LK
하이 킥	RK
리드 잽	→LP
크로스 스트레이트	→RP
사이드 하이 킥	→LK
하이 킥	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
시트 스핀 킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어서면서 LP
라이징 어퍼	일어서면서 RP
토네이도 킥	일어서면서 LK
토우 스매쉬	일어서면서 RK
스텝 인 어퍼	⇘ LP
쇼트 어퍼	⇘ RP
사이드 킥	⇘ LK
프론트 킥	⇘ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP (혹은RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

던지기

사방 던지기	접근해서 LP+LK
거반	접근해서 RP+RK
거반주락	접근해서 RP+RK LP RP LP
거반주락협고	거반주락 중 RP LP LK
슬십자고	상대의 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
당겨 돌리기	상대의 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
달려 들어 전방 회전 역 십각 조르기	배후에서 접근 해서 LP+LK혹은 RP+RK
반격기	상대의 공격에 맞추어 ⇦LP+LK혹은 ⇦ RP+RK
하단 흘리기	⇙(혹은⇩)LP+LK 혹은 ⇙(혹은⇩)RP+RK
목 잡아 던지기	접근해서 ↗ LP+RP
수예십자고	장악 중 LK RK LK LP+RP
입역협고	장악 중 LP LK RP LP
탈렵완십자고	완좌복고 중 LP RP RK LK LP+RP+LK
해협	접근해서 ⇩⇘→LK+RK
아킬레스건 잡기	LK+RK RK RP LP+RP
달려들어 아킬레스건 잡기	⇨⇨⇨LK
슬십자고	아킬레스건 잡기 중 LK LP RK RP+RK
회전 아킬레스건 잡기	아킬레스건 잡기 중 LP LK RP+RK LK+RK LP+RP
앞 구르기 완십자고	해협 중 LK+RK LK RK LP+RP

고유기

원투 펀치	LP RP
쌍장파	→LP+RP (혹은 →→LP+RP 혹은 일어서면서 LP+RP)
트리플 스매쉬	LP (⇘LP) RP RK
더블 스매쉬	RP RK
P K콤보	RP LK
P↖ K콤보	RP ↓LK
닐 킥	⇩ ⇘ →RK (혹은 ⇨⇨RK)
후레쉬 콤보	⇘ LK LP RP
래피드 킥 콤보	⇘ LK LK LK RK
어퍼 스트레이트	⇘ LP RP
헌팅 킥 콤보	⇗ RK LK RK
레이브 킥	⇩LP N RK 혹은 앉은 상태에서 LP N RK
본 커터	⇨⇨⇨LK
헌팅 스완	⇙ LP+RP (⇧⇧로 캔슬)
레프트 하이&라이트 하이 킥	LK RK
시트 스핀&라이트 하이 킥	↓LK N RK혹은 ⇩LK N RK
재일 크래쉬	LP (⇘LP) RP ↓LK RK
세메터리 크래쉬	LP (⇘LP) RP ↓LK RP
연격쌍장파	LP (⇘LP) RP LP RP →LP+RP
연격쌍장파	LP (⇘LP) RP →LP+RP
레그 브레이크 콤보	↓ (혹은⇩) LK↓RK
디바인 캐논	⇩ ↙ LK
슬라이서	⇙ RK
사이드 스텝 스타브	⇙ RP
스파이크 콤보&라이트 하이 킥	LK LK RK
스파이크 콤보&라이트 어퍼	LK LK RP
스파이크 콤보&라이트 로우 킥	LK LK↓RK
크리크 어택 콤보	⇘ LK RP LP RK
크리크 어택&레프트 로우 킥	⇘ LK RP ↓LK
크리크 어택&레프트 하이 킥	⇘ LK RP LK
크리크 어택&라이트 하이 킥	⇘ LK RP RK
세이크 샷	횡 이동 중 LP
래피드 콤보&레프트 로우 킥	⇘ LK RP RP RP RP
래프드 콤보&쌍장파	⇘ LK LK LK LP RP →LP+RP
재밍 콤보&라이트 어퍼	RK LK RP
재밍 콤보&라이트 로우 킥	RK LK↓RK
재밍 콤보&라이트 하이 킥	RK LK RK
랜딩 킥&라이트 어퍼	⇗ N↓LK RP
랜딩 킥&레프트 미들 킥	⇗ N↓LK LK
랜딩 킥&라이트 하이 킥	⇗ N↓LK RK
레프트 미들&라이트 하이 킥	⇘ LK RK
프로즌 킥	↓ (혹은 ⇩)RP RK
스파크 콤보	LP (⇘LP) RP LP RK
라이트 로우 킥&백 스핀 촙	↓ (혹은 ⇩)RK LP
라이트 하이 킥&레프트 스핀 로우 킥	RK LK
레프트 스핀 로우 킥&라이트 어퍼	↓ (혹은 ⇩)LK RP
P↖ K콤보&라이트 어퍼	RP ↓LK RP
P↖ K콤보&라이트 하이 킥	RP ↓LK RK
킬링 블레이드	←LP
어설트 콤보	⇘ LK LP RP →LP+RP
엠브레스힐	상대 다운 중에 ⇩혹은 ⇘ LK+RK
레그 스윕	↓⇘ RK
빈타	←RP
아가미 빨리 찌르기	⇨⇨RP
헬프 핸드	⇙ LP
목 베기	⇨→LP
데빌 키스	⇩⇘⇨ ↙ RP+LK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK

점프공격

점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↑ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	↑RP
카타펄트 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
점프 하이 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗ 공중에서 LP
점프 너클	⇗ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⇗ RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 하강중 RP
카타펄트 킥	⇗ LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 하강중 LK
점프 하이 킥	⇗ RK
점프 하이 킥	⇗ 공중에서 RK
점프 하이 킥	⇗ 공중에서 하강중 RK

철권3

에디 고도

Eddy Gordo

통 상 기

기술	커맨드
리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
앞차기	LK
하이 킥	RK
리드 잽	→LP
훅	→RP
에스파다-물구나무서기	→LK
아우 바추드	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
로우 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
로우 스핀 킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어서면서 LP
라이징 어퍼	일어서면서 RP
라드 슈타르	일어서면서 LK
메이오 슈타로	일어서면서 RK
팔꿈치 치기	⇘ LP
코토베라다	⇘ RP
가팡요토-물구나무서기	⇘ LK
사바 바이사	⇘ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP (혹은RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

점프공격

기술	커맨드
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	↑RP
점프 사이드 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소벳	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소벳	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소벳	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
사바 지라트라	↑ (혹은↗ 혹은↖) RK
라이징 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗ 공중에서 LP
점프 너클	⇗ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⇗ RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 하강중 RP
점프 사이드 킥	⇗ LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 LK
점프 사이드 킥	⇗ 공중에서 하강중 LK
사바 지라트라	⇗ RK
점프 하이 킥	⇗ 공중에서 RK
점프 하이 킥	⇗ 공중에서 하강중 RK

던 지 기

기술	커맨드
메로지아	접근해서 LP+LK
페스콧소 아치라루	접근해서 RP+RK
아우마 아치라루	상대 좌측에서 LP+LK혹은 RP+RK
치그리 스핀	상대 우측에서 LP+LK혹은 RP+RK
페스콧소 그로	배후에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK

고 유 기(선 상태에서)

기술	커맨드
원투 펀치	LP RP
데코판-물구나무서기	⇖ RK⇦RK
토로카 에 피아오-물구나무서기	LK RK←
카베이린냐	⇨→LK+RK
아우바추드	⇨RK
아우바추드-토로카 에 피아오	⇨RK LK+RK
바이아	⇖ LK RK
바이아-마카코 엠페	⇖ LK N RK
하스티라-라테라오 토로카	⇖ LK N LK
사바-지라트라	⇧혹은 ⇗RK
마카코 엠페	⇦RK
마카코 엠페-하스티라 에 시바타	⇦RK LK LK
사파 바이사	⇘ RK
마카코 데 라도	LK+RK
스이 시슈	⇧ (혹은 ⇗) LK+RK
스이 시슈-주저 앉기	⇧ (혹은 ⇗)LK+RK ⇖ (혹은)⇩
에스파다-물구나무서기	⇨LK
벤린	⇦LK
지라루	⇨→RK
지라루-주저 앉기	⇨→RK↓
지라루-바이사 슈타르	⇨→RK LK
지라루-아우트 슈타르	⇨→RK RK

기술	커맨드
벤린 프라다-주저 앉기	⇨→LK↓
벤린 프라다-물구나무서기	⇨→LK←
비리바 캔슬	⇘ LK+RK↓
가황요토-물구나무서기	⇘ LK
가황요토-주저 앉기	⇘ LK↓혹은↙
코트베라다	⇘ RP
메이오슈타르	일어서면서 RK
라드슈타르	일어서면서 LK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
앉기-물구나무서기	앉은 상태에서 ⇘ LP+RP
페인트 사베사다스	앉은 상태에서 LP+RP LP+RP
도우프로	앉으면서 혹은 일어서면서 LK+RK
도우프로-물구나무서기	앉은 상태에서 LK+RK←혹은 일어서면서 LK+RK←
도우프로-주저 앉기	앉으면서 혹은 일어서면서 LK+RK중 ↓

고 유 기(주저 앉은 상태에서)

기술	커맨드
주저 앉기-메이오 슈타르	주저 앉아서 RK
주저 앉기-사베사다스	주저 앉아서 LP+RP
토파온	주저 앉아서 RK LK
아바란시	주저 앉아서 LK+RK
아바란시 캔슬 킥	주저 앉아서 LK+RK LK
콤비나소 아바란시	주저 앉아서 RK LK+RK
토로카 에 아타카르	주저 앉아서 LK RK
주저 앉기-이지슈타르-토로카 에 피아오	주저 앉아서 RK LK LK+RK
주저 앉기-하단 차기-지라트라	주저 앉아서 LK N RK

고 유 기(징가에서)

기술	커맨드
징가 (횡이동)	LP+RP
징가 (횡이동)	⇩LK+RK
아루마다 프라다	횡이동 (혹은 징가) 중 ⇧LK
아루마다 프라다-주저 앉기	횡이동 (혹은 징가) 중 ⇧LK↓
아루마다 프라다-비리바	횡이동 (혹은 징가) 중 ⇧LK LK
아루마다 프라다-바이사 안보스 슈타르	횡이동 (혹은 징가) 중 ⇧LK↓LK+RK
라테라오 토로카	횡이동 (혹은 징가) 중 LK
라테라오 토로카-물구나무서기	횡이동 (혹은 징가) 중 LK←
바이사 토로카	횡이동 (혹은 징가) 중 RK
바이사 토로카-물구나무서기	횡이동 (혹은 징가) 중 RK←
바이사 토로카 페인트-물구나무서기	횡이동 (혹은 징가) 중 RK LK←
바이사 토로카 에 에스페로	횡이동 (혹은 징가) 중 RK N LK
바이사 토로카-안보스 슈타르	횡이동 (혹은 징가) 중 RK LK+RK
콤비나소 우나	횡이동 (혹은 징가) 중 LP+RP
콤비나소 우나-에스케르다 슈타르	횡이동 (혹은 징가) 중 LP+RP N LK
파이스카	횡이동 (혹은 징가) 중 LK+RK ⇖
파이스카-앉기	횡이동 (혹은 징가) 중 LK+RK↓
스페셜 콤비나소 요토리	횡이동 (혹은 징가) 중 LK+RK LK+RK LK+RK⇗LK+RK
트로바온	횡이동 (혹은 징가) 중 RK LK
아카타루 케이쇼	횡이동 (혹은 징가) 중 RP

고 유 기(물구나무선 상태에서)

기술	커맨드
물구나무서기-뒤 구르기 앉은 자세	물구나무 서며 ←
물구나무서기-앞 구르기 앉은 자세	물구나무 서며 ↘
물구나무서기-전진	물구나무 서며 ⇨
물구나무서기-앞 구르기-물구나무서기	물구나무 서며 ⇨LP+RP
물구나무서기-낮은 자세	물구나무 서며 ↓
물구나무서기 횡 회피 안	물구나무 서며 ⇧
물구나무서기 횡 회피 바깥	물구나무 서며 ⇩
물구나무서기 횡 회피-하단 킥	물구나무 서며 ⇧LK+RK혹은 일어서면서 ⇩ LK+RK
물구나무서기-파라후조-토로카 에 피아오	물구나무 서며 RK LK+RK
물구나무서기-토로카 에 피아오	물구나무 서며 LK RK
물구나무서기-토로카 에 피아오	물구나무 서며 LK RK←
물구나무서기-테하 슈타르	물구나무 서며 LK
물구나무서기-테하 슈타르 페인트-물구나무서기	물구나무 서며LK⇦
물구나무서기-레프트 펀치	물구나무 서며 LP
물구나무서기-라이트 펀치	물구나무 서며 RP
물구나무서기-라이트 펀치-바이사 토로카-물구나무서기	물구나무 서며 RK LK←
물구나무서기-바이사 토로카-로 슈타르	물구나무 서며 RP RK LK
물구나무서기-바이사 토로카 페인츠-물구나무서기	물구나무 서며 RP RK LK←
물구나무서기-레프트 펀치-하스티라 에 시바타	물구나무 서며 LP LK LK
물구나무서기-앞 구르기-크로스 춉	물구나무 서며 ⇨→LP+RP
물구나무서기-히라타뇨	물구나무 서며 ⇧LK혹은 ⇧RK
물구나무서기-히라타뇨-주저앉기	물구나무 서며 ⇧LK↓혹은 ⇧RK↓

철권3

킹

통상기

기술명	커맨드
잽	LP
잽	RP
사이드 킥	LK
하이 킥	RK
잽	→LP
잽	→RP
사이드 킥	→LK
하이 킥	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서RK
시트 잽	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
로우 스핀 킥	앉으면서 LK
로우 킥	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어서면서 LP
다이나마이트 어퍼	일어서면서 RP
토네이도 킥	일어서면서 LK
토우 스매쉬	일어서면서 RK
엘보 스매쉬	⇘ LP
드롭 훅	⇘ RP
사이드 킥	⇘ LK
로우 킥	⇘ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP (혹은RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

King

점프공격

기술명	커맨드
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	↑RP
소빗	↑ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소빗	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소빗	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소빗	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
라이징 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗공중에서 LP
점프 너클	⇗공중에서 하강중 LP
점프 크로스 너클	⇗ RP
점프 크로스 너클	⇗공중에서 RP
점프 크로스 너클	⇗공중에서 하강중 RP
소빗	⇗ LK
소빗	⇗공중에서 LK
소빗	⇗공중에서 하강중 LK
라이징 토우 킥	⇗ RK
라이징 토우 킥	⇗공중에서 RK
라이징 토우 킥	⇗공중에서 하강중 RK

고유기

기술명	커맨드
잽	LP RP
잽 어퍼	LP RP LP
드롭 킥	LK+RK 혹은 ⇨⇨LK+RK
새틀라이트 드롭 킥	⇨⇨⇨LK+RK
제일 킥	⇨⇨RK
너클 봄	⇗ LP+RP
아리 킥	⇩LK+RK RK RK혹은 ↓↘RK RK RK
아리 킥(카운터 시)	⇩LK+RK RK RK RK RK혹은 ↓↘ RK RK RK RK RK
엘보 드롭	⇧ (혹은⇖ 혹은 ⇗)RP+RK
그라운드 스매쉬	⇨⇨RP
다이너마이트 어퍼	↓↘ RP
플라잉 크로스 춉	⇨⇨LP+RP
프랑켄슈타이너	⇘ LK+RK
라이트 스트레이트→레프트 어퍼	RP LP
레프트 스트레이트→라이트 어퍼	앉으면서 LP RP
엘보 스팅	⇩RK
스피닝 스매쉬	아리 킥 1발째 후 RP
부르탈 사이클론	LP+RP LP
턴 래리엇	등을 보이며 LP+RP
가드 파괴	접근해서 ⇨→LP+RP
애로우 스트레이트	휙 흘리며 RP
기합 모으기	LP+RP+LK+RK

던지기

기술명	커맨드
스윙↖↖T	접근해서 LP+LK
브레인버스터	접근해서 RP+RK
알젠틴 백 브리커	상대의 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
니 크래셔	상대의 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
하드 보스턴 클럽	배후에서 접근해서 LP+LK
코브라 트위스트	배후에서 접근해서 RP+RK
스트레치 버스터	배후에서 접근해서 ⇦→LP+RP
배후 잡아 던지기	등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
툼스톤 파일드라이버	접근해서 ⇙→RP
프랑켄슈타이너(가드하지 않고)	⇘ LK+RK
로프 던지기-되돌리기	접근해서 ←LP+RP LP+LK
로프 던지기-던지기	접근해서 ←LP+RP RP+RK
로프 던지기-치기	접근해서 ←LP+RP LK+RK
로프 던지기-후방 잡기	접근해서 ←LP+RP LP+RP
하단 흘리기	⇙ (혹은⇩)LP+RK 혹은 ⇙ (혹은⇩)RP+LK
드래곤 스크류	상대 공격에 맞추어 ←LP+LK혹은 ←RP+RK
회전 아킬레스건 굳히기	상대 공격에 맞추어 ←LP+LK혹은 ←RP+RK

다운던지기

기술명	커맨드
스트랭글 홀드	눕혀진 상대의 상반신 측에서 ⇗ LP+LK혹은 ⇗ RP+RK
자이언트 스윙	눕혀진 상대의 하반신 측에서 ⇗ LP+LK
골든 헤드 베트	눕혀진 상대의 상반신 측에서 ⇗ RP+RK
피거 포레그 락	눕혀진 상대의 하반신 측에서 ↙ RP+RK
굴리기	눕혀진 상대의 좌측에서 ⇗ LP+LK혹은 ⇗ RP+RK
굴리기	눕혀진 상대의 우측에서 ⇗ LP+LK혹은 ⇗ RP+RK
서프 보드 스트레치	엎드린 상대의 상반신 측에서 ⇗ LP+LK혹은 ⇗ RP+RK
하프 보스턴 클럽	엎드린 상대의 하반신 측에서 ⇗ LP+LK혹은 ⇗ RP+RK
카멜 크러치	엎드린 상대의 좌측에서 ⇗LP+LK혹은 ⇗ RP+RK
궁시고	엎드린 상대의 우측에서 ⇗LP+LK혹은 ⇗ RP+RK

재거 드라이버에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
재거 드라이버	접근해서 ⇩⇘→LP
보스턴 클럽	재거 드라이버 중 10프레임 기다려서 LP+RP LK RK LP+RP
아치 록 페이스 버스터	재거 드라이버 중 LP+RP

그라운드 스매쉬에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
그라운드 스매쉬	⇨⇨N RP
재거 백 브리커	그라운드 스매쉬 카운터 히트시 LP+RP
점핑 파워 봄	그라운드 스매쉬 카운터 히트시 LP+RP ⇧⇩LK+RK

태클에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
얼티메이트 태클	↓LP+RP 혹은 ↙ LP+RP 혹은 ⇨⇩↘ LP+RP
태클 펀치	태클 후 RP LP RP LP RP 혹은 LP RP LP RP LP
완람십자고	태클 후 LP+RP
라이징 윈드	완람십자고 중 LP+RP
슬십자고	태클후에 LK+RK
카제 스페셜	슬십자고 중 LP+RP

벨류어드 스페셜 콤보

기술명	커맨드
리버스 고리스 스페셜 봄	상대에게 접근해서 ⇨ ↘ LP+RP
리버스 고리스 스페셜 봄	상대에게 접근해서 ⇘ ↘ RP+RK
캐논 볼 버스터	리버스 고리스 스페셜 봄 중에 RP RP LP+RP
맨하탄드롭	캐논볼 버스터 중에 LK+RK LP+RP LP+RP+RK
닥터 봄	맨하탄 드롭 중에 LP RP LK+RK LP+RP
자이언트 스윙	닥터 봄 중에 RP LP LK RK
머슬 버스터	닥터 봄 중에 LK LP RP LK+RK LP+RP+LK+RK
파워 봄	캐논볼 버스터 중에 LP RP LK+RK
자이언트 스윙	파워 봄 중에 RP LP LK RK
머슬 버스터	파워 봄 봉에 LK LP RP LK+RK LP+RP+LK+RK

원더풀 멕시칸 콤보

기술명	커맨드
리버스 암 스크래치 슬럼(→)	상대에 접근해서 ⇨ ↘ LP+LK
리버스 암 스크래치 슬럼(↗)	상대에 접근해서 ⇨ ↘ RP+RK
백 드롭	리버스 암 스크래치 슬럼 중에 RP LP LP+RP
저먼 스플렉스	백 드롭 중에 LK+RK LP+RP
파워 봄	저먼 스플렉스 중에 LP RP LK+RK
자이언트 스윙	파워 봄 중에 RP LP LK RK
머슬 버스터	파워 봄 중에 LK LP RP LK+RK LP+RP+LK+RK

리버스 암 스크래치 슬럼에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
리버스 암 스크래치 슬럼(⇨)	상대에 접근해서 ⇨ ↘ LP+LK
리버스 암 스크래치 슬럼(↗)	상대에 접근해서 ⇨ ↘ RP+RK
백 드롭	리버스 암 스크래치 슬럼 (⇨)혹은(↗)중에 RP LP LP+RP
캐논볼 버스터	백 드롭 중에 RP RP LP+RP
맨하탄드롭	캐논볼 버스터 중에 LK+RK LP+RP LP+RP+RK
파워 봄	캐논볼 버스터 중에 LP RP LK+RK
닥터 봄	맨하탄 드롭 중에 LP RP LK+RK LP+RP
자이언트 스윙	파워 봄 혹은 닥터 봄 중에 RP
머슬 버스터	파워 봄 혹은 닥터 봄 중에 LK LP RP LK+RK LP+RP+LK+RK

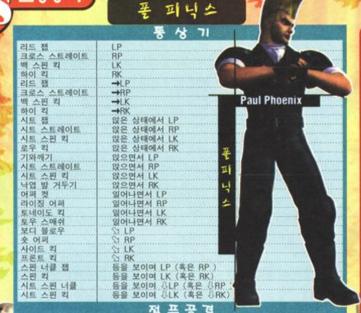
캐논볼 버스터에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
캐논볼 버스터	횡이동 중 RP+RK(상대의 배후 좌우를 잡았을 때)
파워 봄	캐논볼 바스터 중 LP RP LK+RK
맨하탄 드롭	캐논볼 바스터 중 LK+RK LP+RP LP+RP+RK
닥터 봄	맨하탄 드롭 중 LP RP LK+RK LP+RP
자이언트 스윙	파워 봄 혹은 닥터 봄 중에 RP LP LK RK
머슬 버스터	파워 봄 혹은 닥터 봄 중에 LK LP RP LK+RK LP+RP+LK+RK

암브리커에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
암브리커	상대에 접근해서 ⇨⇩ ↘ LP+RK
트리플 암브리커	암브리커 중에 LP+RP LP+RP
카와즈 떨구기	암브리커 중에 LP+RP RK RP+RK
스트랭글 홀드	카와즈 떨구기 중에 RK LK RK LK+RK LP+RP
치킨 윙 페이스 락	암브리커 중에 RP LP LP+RP+LK
드래곤 슬리버	치킨 중에 RP LP LK LP+RP+RK LP+RP+RK
롤링 크레이 돌	치킨 중에 LP+LK LK+RK RP+RK LP+RP LP+RP+LK

스탠딩 아킬레스 홀드에서의 컴비네이션

기술명	커맨드
스탠딩 아킬레스 홀드	상대에 접근해서 ⇨⇩ ↘ RP+LK
인디언 데스락	스탠딩 아킬레스 홀드 중에 LP+RP LP LK LP+RP
로메로 스페셜	인디언 데스락 중에 LP LK RK LP+RP LK+RK
S. T. ↙	스탠딩 아킬레스 홀드 중에 LP RP LK LP+RP
스콜피언 데스락	스탠딩 아킬레스 홀드 중에 LP+RP LK LP LP+LK

폴 피닉스

통상기

기술명	커맨드
리드 잽	LP
크로스 스트레이트	RP
백 스핀 킥	LK
하이 킥	RK
리드 잽	→LP
크로스 스트레이트	→RP
백 스핀 킥	→LK
하이 킥	→RK
시트 잽	앉은 상태에서 LP
시트 스트레이트	앉은 상태에서 RP
시트 스핀 킥	앉은 상태에서 LK
로우 킥	앉은 상태에서 RK
기와깨기	앉으면서 LP
시트 스트레이트	앉으면서 RP
시트 스핀 킥	앉으면서 LK
낙엽 발 거두기	앉으면서 RK
어퍼 컷	일어나면서 LP
라이징 어퍼	일어나면서 RP
토네이도 킥	일어나면서 LK
토우 스매쉬	일어나면서 RK
보디 블로우	⇘ LP
숏 어퍼	⇘ RP
사이드 킥	⇘ LK
프론트 킥	⇘ RK
스핀 너클 잽	등을 보이며 LP (혹은 RP)
스핀 킥	등을 보이며 LK (혹은 RK)
시트 스핀 너클	등을 보이며 ⇩LP (혹은 ⇩RP)
시트 스핀 킥	등을 보이며 ⇩LK (혹은 ⇩RK)

점프공격

기술명	커맨드
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LP
점프 너클	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중에 LP
점핑 다운 펀치	↗ (혹은↖) RP
호밍 다운 펀치	↑RP
비천각	↑ (혹은↗ 혹은↖) LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 LK
점핑 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강 중 LK
점핑 로우 소뱃	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 LK
우비천각	↑ (혹은↗ 혹은↖) RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 공중에서 하강중 RK
점프 토우 킥	↑ (혹은↗ 혹은↖) 착지할 때 RK
점프 너클	⇗ LP
점프 스트레이트	⇗ 공중에서 LP
점프 너클	⇗ 공중에서 하강중 LP
점핑 다운 펀치	⇗ RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 RP
점핑 다운 펀치	⇗ 공중에서 하강중 RP
비천각	⇗ LK
비천각	⇗ 공중에서 LK
비천각	⇗ 공중에서 하강중 LK
우비천각	⇗ RK
우비천각	⇗ 공중에서 RK
우비천각	⇗ 공중에서 하강중 RK

고유기

기술명	커맨드
원투펀치	LP RP
P K콤보	RP LK
퀵P K콤보	전진 중 RP LK
P ↖ K콤보	RP ↓LK
퀵P ↖ K콤보	전진 중 RP ↓LK
역P ↖ K콤보	LP RK
암석깨기	(상대 다운중) 앉으면서 RP
삼보룡 (중단)	⇨⇨LK RK⇨ (혹은 ⇘)RK
삼보룡 (하단)	⇨⇨LK RK⇩ (혹은 ⇙)RK
기와깨기	앉으면서 LP
기와깨기 낙엽	앉으면서 LP RK RP
엽영	앉은 상태에서 ↘ RP
엽영붕권	앉은 상태에서 ↘ RP LP
엽영철기	앉은 상태에서 ↘ RP RP
섬머 솔트 NG	↓ (60프레임) ⇧RP+LK+RK
기합 모으기	LP+RP+LK+RK
스윕 킥	⇙ LK
부초	⇩ ⇙←

던지기

기술명	커맨드
원 한판 업어치기	접근해서 LP+LK
역십자 굳히기	접근해서 RP+RK
팔 되치기	상대 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
대외후리기	상대 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배락	배후에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK
배후 잡아 던지기	등 보이며 LP+LK혹은 RP+RK
반격기	상대 공격에 맞추어 ←LP+LK혹은 ←RP+RK
얼티메이트 태클	↙ LP+RP
암운	태클 중에 RP LP RP LP RP
암운 조이기	태클 중에 RP ↓LP LP N RK LP LP+RP
완랍십자고	태클 중에 LP+RP
완랍십자고	암운 3발 째 LP+RP

새로운 캐릭터와 모드 선택법

1. 일반 캐릭터

아케이드에서 선택 가능했던 캐릭터들은 기본 캐릭터를 모두 클리어하면 선택할 수 있다.

2.곤

기본 캐릭터를 전부 클리어하면 등장하는 철권볼 모드에서 난입해 등장하는 곤에게 이기면 선택할 수 있다.

곤 난입

3.타이거

전 캐릭터 클리어 후 일정횟수를 에디를 선택하고 에디에게 커서를 두고 스타트 버튼으로 고른다.

4.보스코노비치 박사

포스 모드를 한번 클리어할 때 마다 동, 은, 금 순으로 열쇠가 생기는데, 3가지 열쇠를 전 부 모은 후, 4번째 클리어하면 보스코노비치 박사와 싸울 수 있다. 이때 승리하면 선택 가능.

동 열쇠 획득

은 열쇠 획득

금 열쇠 획득

파이널 스테이지

전 캐릭터 선택 가능

시어터(THEATER) 모드

시어터 모드는 기본 캐릭터를 전부 클리어하면 나온다. 이 모드에서는 오리지널 오프닝, 아케이드 오프닝, 캐릭터 마다의 엔딩을 볼 수 있다. 전 캐릭터의 엔딩을 모두 보면 철권1, 2의 무비를 볼 수 있는 DISK모드와 사운드 테스트 모드가 추가된다.

(단, 철권1.2의 무비와 사운드 모드는 철권1.2의 CD가 있어야 한다)

시어터 모드

철권볼 모드

철권볼 모드는 기본 캐릭터를 전부 클리어하면 나온다. 이 모드에서는 곤을 선택 캐릭터로 얻을 수 있다. 게임 방식은 3개의 공을 선택해서 적을 공격하는 것으로 직접 타격으로는 대미지를 입힐 수 없으며 오로지 공으로만 공격할 수 있다. 서로 공을 받아치게 되면 그 대미지가 누적이 된다.

철권볼 모드

철권3

© 1998 NAMCO

SEGA SATURN

쫓는 자와 쫓기는 자

이브 더 로스트 원

PC와 새턴에서 대히트를 기록했던 「이브 버스트 에러」의 속편이 오리지널 새턴용으로 등장했다. 이번 게임에서는 새로운 시스템인 '쫓는 자'와 '쫓기는 자'의 두 가지 시점을 즐길 수가 있게 되었다. 전작보다 월등한 퀄리티의 멋진 스토리를 즐겨 보자.

제작사: 시즈웨어 / 이마디오
장 르: 멀티사이드 어드벤처
발매일: 3월 12일
발매가: 7800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

버튼조작

▶방 향 키: 여러가지 방향을 조작.
▶A, C버튼: 결정
▶B 버 튼: 취소
▶X, Y, Z : 사용하지 않음
▶L 버 튼: 대사 빨리 넘기기
▶R 버 튼: 지금까지 나왔던 대사들을 다시 본다. 어느 정도까지만 가능하며 로드를 해도 다시 볼 수 있는 대사는 달라지지 않는다. 그리고 세이브가 되지 않으므로 전원을 끄면 없어져 버린다.
▶스타트 버튼: 시스템 화면으로 들어간다

이전의 메시지를 보는데 편리한 획기적인 시스템

시스템 화면

어느 상태라도 '스타트 버튼'을 누르면 시스템 화면으로 들어갈 수 있다.

▶**Load**: 세이브 파일을 부른다

▶**Save**: 세이브를 한다. SYS-MEMORY는 본체, CARTRAM은 파워 메모리를 뜻한다. 각 항목의 이동은 L이나 R버튼을 사용한다.

▶**Options**: 음성, 배경음악의 크기와 텍스트의 표시속도를 조정한다.

캐릭터 소개

키리노 쿄코

이번 이야기의 주인공. 여성스런 성격이지만 자주 덤벙댄다. 선배인 마리나에게는 매일같이 깨지기만 의욕적인 풋내기 신참의 모습을 보여준다.

호조 마리나

키리노 쿄코를 재밌게 놀려먹는 선배이자 교관. 그녀의 등장은 전작을 플레이한 게이머에 대한 서비스?

코노 본부장

JCIA(내각 조사실)의 본부장. 억양이 특이한 자칭 멋쟁이 중년. 말하는 속도가 정말 빠르기 때문에 자막을 반드시 봐야 할 정도이다.

켄조 요이치

발로 뛰어 다니는 실력 있는 조사원. 독자적인 수사망으로 후배 쿄코에게 새로운 정보를 줄 때도 있으며 보기와는 다르게 피를 싫어한다.

모치즈키 생물학 연구소

사카이 아야노

돌고래를 사랑하는 19세 소녀. 돌고래와 의사소통을 할 수 있으며 제네시스 SEA 월드에서 아르바이트 중이다.

에루니 유지

항상 등에 노트북을 가지고 다니는 어린 해커. 얼굴과는 어울리지 않는 수다쟁이. 특히 사람의 허를 찌르는 말투로 입을 막는 편.

세노오 야스오

현직 모지즈키 연구소의 조수. 어느 사건에 연관되어 살해당한다. SNAKE편에서 유령으로 두 번 정도 등장한다.

모치즈키 마사오

스폰서이기도 한 알타 일사로부터 의뢰를 받아 밤낮 연구에 몰두하는 중. 연구의 내용은 비밀.

알타일사

쿠도우 레나

그 유명한 "あんたバカ?"는 건재하다(전체에서 한 번 밖에 안 나오지만)

쿠도우 사장의 딸. 미국인인 아버지와 일본인인 어머니의 혼혈이다. 아버지가 죽은 뒤 회사를 혼자서 지탱하고 있는 어머니를 걱정하고 있다.

에루니의 어머니

국수집(そば屋)의 점원이자 유지의 어머니. 컬처센터에서 주워들은 별난 상식이 풍부하다.

사쿠라바 코우지

트레즈님!!

회사에서 자기편이 없는 쿠도우 사장을 지탱해 주는 캐릭터. 미국풍의 독특한 말버릇은 사내의 여사원에게서 흉을 잡히고 있다.

쿠도우 케이코

ZZ의 마슈마-세로라면 목소리만으로 "하만님~!" 이라고 부를 것이다

사장비서, 전업주부, 현 알타일사 사장 등 화려한 경력을 가지고 있는 캐릭터. 이번 숨겨진 연구 계획의 책임자. 남편의 사망으로 사장이 된 관계로 회사 내에서 영향력이 없고 사쿠라바에게 맡긴 상태. 스토리 중반에 SNAKE에게 저격을 당하는데 그 이후는 불명.

에르디아

프리시아

전편에 등장한 캐릭터로 3년 전 에르디아의 여왕이 되어 선진국으로의 국비 유학생 파견 등 적극적으로 개혁의 길을 진행하고 있다.

마이나

국비 유학생 제도로 일본의 대학에서 최신 기술을 배우는 소녀. 학교에 가지 않을 때는 찻집에서 아르바이트를 한다.

로메오스 대사교

에르디아에서 가장 실력이 있는 바스카야파의 대표자. 프리시아 여왕의 근대화 정책을 비판하여 일반 국민들의 지지를 얻고 있다.

루카

에르디아의 마을에서 호텔을 혼자서 경영하는 가족 대대로 바스티아 신자인 캐릭터

스즈타 나츠미

세노오의 애인. 전문대 영문과 졸업 후 컴퍼니언 파견회사에서 타워의 전시장에 파견된다. 스토리 중반에 모지즈키 소장에 의해 살해당한다.

SNAKE

인터넷에서 받아 온 사제 폭탄 제조법을 사용하여 월드 임포트 타워에 폭탄을 놓은 장본인이다. 그것을 ADONIS에게 들켜 그에게 여러 가지 일을 강요당한다. 그(녀)는 이번에 등장하는 캐릭터중 한 명이다. 과연 누구일까?

ADONIS

SNAKE의 범죄 행위를 폭로하겠다고 협박하여 스네이크를 감시, 지시하는 인물. 통신에서 곰인형 이미지로 SNAKE의 앞에 나타난다. 이 캐릭터도 역시 앞에 소개되었던 인물중 하나이다. 참고로 ADONIS(아도니스)는 그리스신화에서 나오는 아여신과 인간 사이에서 고민하다 사냥 중 멧돼지에게 죽는 인물이다. 이것이 힌트지만 중반 이후에 그(녀)의 정체가 벗겨진다. 나중에는 SNAKE에게 죽게 되지만….

게임을 하기 전에

EVE The Lost One은 스토리를 중시하는 어드벤처 게임이다. SNAKE와 쿄코의 장을 플레이하면서 필자가 가능한 최단 루트를 여기에 기재했지만 한참 헤맬 때 참고하는 정도로 사용하자. L버튼 대사 빨리 넘기기도 가능하면 삼가는 것이 좋다.

보고서, 히참 쿄코의 수사기록

쿄코의 최단루트

'●' 표시는 지역구분을 의미합니다.

6월 2일

● 전화를 받는다(電話を取る) ▶싱크대에 선다×4(キッチンへ立つ×4) ▶생각한다×2(考える×2) ▶생각한다(考える) ▶말한다(話す) ▶생각한다×2(考える×2) ▶말한다×2(話す×2) ▶샤워를 한다(シャワーを浴びる) ▶타워로 이동(移動、タワー)

● 안에 들어간다(中に入る) ▶부띠끄(ブティック) ▶레스토랑(レストラン) ▶레스토랑을 나온다(レストランを出る) ▶엘리베이터 홀(エレベーターホール) ▶엘리베이터에 탄다(エレベーターに乗る) ▶아래로 내려간다(下に降りる) ▶입구(エントランス) ▶부띠끄로 간다(ベティックに行く)

6월 3일

● 말한다(話す), 본부장(本部長) ▶생각한다(考える) ▶말하다(話す), 본부장×2(本部長) ▶이동(移動) ▶밖으로 나온다(外に出る) ▶본부장의 방으로 돌아간다(本部長の部屋に歸る) 이동(移動), 수족관(水族館)

● 안에 들어간다(中に入る) ▶본다(見る), 주변×2(邊り) ▶본다(見る), 소년(少年) ▶말한다(話す), 소년×2(少年) ▶돌고래 수조앞(イルカ水槽前) ▶말한다(話す), 여성(女性) ▶생각한다(考える) ▶말한다(話す), 아야노×2(綾?) ▶이동(移動), 기계실(機械室) ▶말한다(話す), 아야노×2(綾?) ▶말한다(話す), 모치즈키 소장×2(望月所長) ▶생각한다(考える)×2 ▶이동(移動), 수족관 입구(水族館エントランス) ▶수족관앞(水族館前)

● 말한다(話す), 본부장×2(本部長) ▶생각한다(考える) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶이동(移動), 밖으로 나간다(外に出る), 타워(タワー)

● 안에 들어간다(中に入る) ▶전시장(展示場) ▶본다, 주변 ▶남자에게 말을 건다(男に話しかける) ▶본다(見る) ▶생각한다(考える) ▶말한다(話す)×2 ▶밖으로 나온다(外に出る), 본부 빌딩(本部ビル)

● 안에 들어간다(中に入る) ▶말한다(話す), 마리나(まりな) ▶말한다(話す), 본부장(本部長)×2 ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 마리나(まりな) ▶말한다(話す), 켄조(見城) ▶본다(見る), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 켄조(見城) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 켄조(見城) ▶밖으로 나온다(外に出る) ▶이동(移動), 수족관(水族館)

● 말한다(話す), 유지(雄二) ▶말한다(話す), 소녀(小女) ▶말한다(話す), 유지(雄二) ▶본다(見る), 유지×2(雄二) ▶돌고래 수조앞(イルカ水槽前) ▶본다(見る), 돌고래(イルカ) 말한다(話す), 아야노(綾?) ▶본다(見る), 아야노(綾?) ▶생각한다(考える) ▶말한다(話す), 아야노(綾?) ▶생각한다(考える) ▶말한다(話す), 아야노(綾?) ▶이동(移動) ▶연구실 입구(研究室入口) ▶문을 연다(ドアを開ける) ▶기계실(機械室) ▶입구(エントランス) ▶수족관앞(水族館前) ▶이동(移動), 타워(タワー) ▶레스토랑 ▶레스토랑을 나온다 ▶이동 ▶본부 빌딩

● 안에 들어간다(中に入る) ▶말한다(話す), 마리나×3(まりな) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶밖으로 나간다(外に 出る), 수족관(水族館)

● 돌고래 수조앞(イルカ水槽前) 기계실(機械室) ▶연구실입구(研究所入口) ▶문을 본다×2(見る), (ドア) 주변을 본다×2(見る), (邊り) ▶문을

코코의 최단루트

'●' 표시는 지역구분을 의미합니다.

본다(見る). (ドア) ▶안에 들어간다(中に入る) ▶본다. 주변×2(見る).(邊り) ▶이동. 소장실(移動).(所長室) ▶생각한다(考える) ▶듣는다(聞く) - 생각한다(考える) ▶듣는다(聞く) ▶생각한다×3(考える) ▶이동. 연구소입구(移動).(研究所入口) ▶말한다. 유지(話す).(雄二) ▶본다. 유지(見る).(雄二) ▶생각한다(考える) ▶말한다. 유지(話す).(雄二) ▶생각한다(考える) ▶본다. 유지(見る).(雄二) ▶말한다. 유지(話す).(雄二) ▶생각한다(考える) ▶본다. 유지(見る).(雄二) ▶말한다. 유지(話す).(雄二) ▶본다. 유지(見る).(雄二) ▶생각한다(考える) ▶말한다. 유지(話す).(雄二) ▶기계실(機械室) ▶돌고래 수조앞(イルカ水槽前) ▶입구(入口) ▶수족관앞(水族館前). 본부 빌딩(本部ビル)

● 본부장의 방(本部長の部屋) 본다. 주변×2(見る).(邊り) ▶생각한다(考える) ▶이동. 밖으로 나온다(移動).(外に出る) ▶말한다. 켄조(話す).(見城) ▶본다. 켄조(見る).(見城) ▶생각한다(考える) ▶말한다. 켄조×2(話す).(見城) ▶이동. 타워(移動).(タワ)

● 엘리베이터(エレベ タ) ▶사장실로 이동(移動).(社長室) ▶사장실(社長室) ▶생각한다(考える) ▶여성을 본다(見る).(女性) ▶생각한다(考える) ▶사장을 본다(見る).(社長) 사장과 대화한다(話す).(社長) ▶생각한다(考える) ▶사장을 본다×2(見る).(社長) ▶사쿠라바와 대화한다(話す).(櫻把) ▶사장과 대화한다(話す).(社長) ▶사장을 본다(見る).(社長) ▶사쿠라바와 대화한다(話す).(櫻把) ▶사장과 대화한다(話す).(社長) ▶사쿠라바와 대화한다(話す).(櫻把) ▶사장과 대화한다(話す).(社長) ▶사쿠라바와 대화한다(話す).(櫻把) ▶사장과 대화한다(話す).(社長) ▶공원으로 이동(移動).(パ ク)

● 레나를 본다(見る).(玲奈) ▶레나와 대화한다(話す).(玲奈) ▶생각한다(考える) ▶레나를 본다(見る).(玲奈) ▶레나와 대화한다(話す).(玲奈) ▶생각한다(考える) ▶에나와 대화한다(話す).(玲奈) ▶생각한다(考える) ▶레나와 대화한다(話す).(玲奈) ▶타워로 간다(移動).(タワー)

● 안에 들어간다 ▶엘리베이터 홀로 이동 ▶엘리베이터로 이동 ▶사장실로 간다 ▶밖으로 나온다 ▶엘리베이터로 간다 ▶입구로 간다 ▶밖으로 나온 뒤 본부 빌딩으로 간다

● 안에 들어간다 ▶밖으로 나온다 ▶타워로 간다 ▶레스토랑으로 간다 ▶주문을 한다 ▶생각한다 ▶OL과 2번 대화한다 ▶생각한다 ▶사쿠라바에 대해서 ▶쿠도우 사장에 대해서 ▶세노오에 대해서 ▶OL과 대화한다 ▶생각한다 ▶밖으로 나온다 본부 빌딩으로 돌아간다

● 안에 들어간다 ▶주변을 둘러본다 ▶밖으로 나와 타워로 간다

● 안에 들어간다 ▶엘리베이터 홀로 이동한다 ▶엘리베이터로 이동한다 ▶사장실로 간다 ▶밖으로 나온다 ▶엘리베이터 ▶입구로 간다 ▶전 시장으로 간다 ▶나츠미와 대화한다 생각한다×2 ▶나츠미와 대화한다 유지와 대화한다 ▶주변을 둘러본다 ×2 ▶나츠미와 대화한다×3 ▶입구로 이동한다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다×5 ▶생각한다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다×2 ▶생각한다×2 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다 ▶밖으로 나온다 ▶코코의 집으로 이동한다

6월 4일

● 전화를 받는다 ▶바깥으로 나간다 ▶본부 빌딩으로 이동한다

● 안에 들어간다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶생각한다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶생각한다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶밖으로 나온다 ▶나츠미의 집으로 간다

● 안에 들어간다 ▶테이블을 본다×2 ▶침대를 본다×2 ▶테이블을 본다×2 ▶다이어리를 본다×3 ▶수족관으로 간다

● 안에 들어간다 ▶돌고래 수조앞 ▶기계실에 ▶연구소 입구에 ▶문을 본다 ▶연구실로 ▶소장실로 ▶책상 안을 조사한다 ▶숨는다 ▶책상 안을 조사한다 ▶생각한다 ▶모치츠키를 본다 ▶모치츠키와 대화한다×3 ▶생각한다 ▶모치츠키를 본다 ▶모치츠키와 대화한다 ▶모치츠키를 본다 ▶모치츠키와 대화한다 ▶밖으로 나온다 ▶기계실로 ▶돌고래 수조앞 ▶아야노와 대화한다 ▶아야노를 본다 ▶생각한다×2 ▶아야노와 대화한다 ▶아야노를 본다 ▶마블을 본다 ▶아야노와 대화한다 ▶생각한다 아야노와 대화한다 ▶생각한다 ▶아야노와 대화한다 ▶생각한다 ▶아야노와 대화한다 ▶입구 ▶밖으로 나온다 ▶타워

● 안에 들어간다 ▶엘리베이터 홀 ▶엘리베이터 ▶주변을 본다 ▶사장실로 이동 ▶주변을 본다 ▶생각한다 ▶사장이 말하는 것을 듣는다 생각한다 ▶주변을 본다 ▶사장이 말하는 것을 듣는다 ▶생각한다 ▶사장이 말하는 것을 듣는다 ▶주변을 본다 ▶생각한다 ▶주변을 본다 ▶사장이 말하는 것을 듣는다 ▶생각한다 사장이 말하는 것을 듣는다 ▶생각한다 ▶듣는다 ▶생각한다×2 ▶사장이 말하는 것을 듣는다 ▶레나를 본다 ▶레나와 대화한다 ▶생각한다 레나와 대화한다 ▶생각한다 ▶레나와 대화한다 ▶레나를 본다 ▶레나를 본다 ▶생각한다 ▶레나와 대화한다 생각한다 ▶레나와 대화한다 ▶본부 빌딩으로 이동

● 본부장과 대화한다×2 ▶켄조와 대화한다 ▶본부장과 대화한다 켄조와 대화한다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶바깥으로 나간다 ▶타워로 이동

● 안으로 들어간다 ▶레스토랑 사무라바를 본다 ▶생각한다 ▶사쿠라바와 대화한다 ▶생각한다 ▶사쿠라바와 대화한다 ▶사쿠라바를 본다 생각한다 ▶사무라바와 대화한다 생각한다 ▶사쿠라바를 본다 ▶생각한다 ▶사쿠라바와 대화한다×2 ▶생각한다 ▶사쿠라바와 대화한다 밖으로 나간다 ▶코코의 집으로 이동

● 안에 들어간다 ▶샤워를 한다 생각한다×2 ▶샤워를 한다 ▶전화를 받는다 ▶밖으로 나간다 ▶수족관으로 이동

● 안에 들어간다 ▶주위를 본다 생각한다×2 ▶생각한다 ▶유지와 대화한다 ▶돌고래 수조앞 ▶주변을 본다 ▶아야노와 대화한다×3 ▶돌고래를 본다×3 ▶밖을 본다×2 돌고래를 본다 ▶밖을 본다 (SNAKE로 여기까지 진행하지 않았을 경우는 SNAKE로 여기까지 진행을 한 뒤 진행가능)주위를 본다 ▶생각한다 ▶주위를 본다 ▶아야노와 대화한다 ▶주위를 본다 ▶생각한다 ▶주위를 본다×2 ▶유지의 방으로 아야노의 방으로×2 ▶코코의 방으로×2 ▶유지의 방으로 ▶코코의 방으로

● 안에 들어간다 ▶본다 ▶대화한다 ▶본다 ▶대화한다 ▶폭발에 대해서 대화한다×2 ▶모치츠키 소장에 대해서 대화한다 ▶폭발에 대해서 대화한다 ▶모치츠키 소장에 대해서 대화한다 ▶폭발에 대해서 대화한다 ▶모치츠키 소장에 대해서 대화한다 ▶연구에 대해서 듣는다×4 ▶"저것"에 대해서 듣는다▶레나에게 질문한다×2 ▶폭발에 대해서 대화한다 ▶돌고래의 말을 듣는다×2 ▶대화한다×2 ▶생각한다 ▶본다 ▶생각한다×2 ▶대화한다 ▶목욕탕을 나온다 ▶대화한다 ▶생각한다×2 ▶전화를 건다 ▶밖으로 나간다

● 주위를 본다 ▶생각한다×2 ▶공원으로 간다

● 대화한다×2 ▶본부 빌딩으로

● 안에 들어간다 ▶본부장과 대화한다 ▶모니카와 대화한다 ▶본부장과 대화한다 ▶모니카와 대화한다 본부장과 대화한다×2 ▶보고한다 ▶모니카와 대화한다 ▶본부장과 대화한다 ▶(SNAKE로 여기까지 진행하지 않았을 경우는 SNAKE로 여기까지 진행을 한 뒤 진행가능)팩스를 본다 ▶본부장과 대화한다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶컴퓨터룸 ▶생각한다×3 ▶밖으로 나간다 ▶(SNAKE로 여기까지 진행하지 않았을 경우는 SNAKE로 여기까지 진행을 한 뒤 진행가능)생각한다 ▶타워로 이동

● 안에 들어간다 ▶엘리베이터 홀 ▶생각한다 ▶유지를 본다 - 유지와 대화한다×3 ▶생각한다 ▶엘리베이터로 이동한다 ▶유지를 본다

생각한다 ▶유지와 대화한다×2 ▶켄죠를 본다 ▶생각한다 ▶켄죠와 대화한다×2 ▶유지와 대화한다 ▶켄죠와 대화한다 ▶생각한다 ▶켄죠와 대화한다 ▶생각한다 ▶유지와 대화한다 ▶유지를 본다 ▶켄죠를 본다 생각한다 ▶유지와 대화한다 ▶켄죠와 대화한다 ▶유지를 본다 ▶켄죠를 본다 ▶유지와 대화한다 ▶켄죠와 대화한다 ▶생각한다×3 ▶켄죠를 본다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다×2 ▶마리나와 대화한다×2 ▶마리나를 본다×2 ▶유지와 대화한다 마리나와 대화한다 ▶유지와 대화한다 ▶유지를 본다 ▶마리나와 대화한다×2 ▶임무에 대해서×3 ▶다른 것에 대해서 듣는다. 미도우 마아코 다른 것에 대해서 듣는다.ADD ▶생각한다 ▶다른 것에 대해서 듣는다." 기억"×2 ▶마리나와 대화한다 ▶생각한다 ▶마리나와 대화한다 ▶생각한다×2 ▶마리나와 대화한다

● 본다 ▶생각한다 ▶묻는다 ▶본다 ▶생각한다 ▶묻는다×2 ▶밖으로 나간다 (에르디아로)

● 도로를 본다×2 ▶벽을 본다×3 ▶루칸세에 들어간다 - 프론트를 본다 ▶라운지를 본다 ▶계단을 본다 여주인을 본다 ▶여주인과 대화한다×2 ▶여주인을 본다 ▶여주인과 대화한다 ▶유지와 대화한다 ▶여주인과 대화한다×2 ▶유지와 대화한다 여주인과 대화한다 ▶2층에 올라간다 ▶쿄코들의 방에 들어간다 ▶침대를 본다×2 ▶전화한다 ▶복도에 나온다 ▶아래로 내려간다 ▶유지와 대화한다 ▶밖으로 나온다 ▶박물관으로 이동

● 안으로 들어간다 ▶상을 본다×2 ▶항아리를 본다×2 ▶2층으로 올라간다 ▶관을 본다×2 ▶1층으로 내려간다 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로 이동

● 안으로 들어간다 ▶2층으로 ▶소녀와 대화한다×2 ▶방에 들어간다 ▶복도로 나온다 ▶아래로 내려간다 ▶밖으로 나간다 ▶댄스홀로 들어간다

● 안에 들어간다 ▶루카를 본다 유지를 본다 대화한다×3 ▶루카를 본다 ▶대화한다×2 ▶바스키야파에 대해서 듣는다×2 ▶에르디아에 대해서 듣는다×2 ▶대화한다 ▶유지와 대화한다×2 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로 이동한다

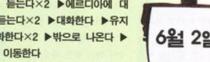
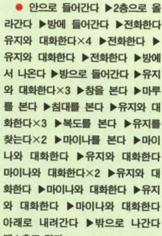
● 안으로 들어간다 ▶2층으로 올라간다 ▶방에 들어간다 ▶전화한다 유지와 대화한다×4 ▶전화한다 ▶유지와 대화한다 ▶전화한다 ▶방에서 나온다 ▶방으로 들어간다 ▶유지와 대화한다×3 ▶창을 본다 ▶마루를 본다 ▶침대를 본다 ▶유지와 대화한다×3 ▶복도를 본다 ▶유지를 찾는다×2 ▶마이나를 본다 ▶마이나와 대화한다 ▶유지와 대화한다 마이나와 대화한다×2 ▶유지와 대화한다 ▶마이나와 대화한다 ▶유지와 대화한다 ▶마이나와 대화한다 아래로 내려간다 ▶밖으로 나간다 댄스홀로 간다

● 안에 들어간다 ▶대화한다×3 생각한다×3 ▶대화한다 ▶밖으로 나간다 ▶호텔로 이동

● 안에 들어간다 ▶2층에 ▶방으로 들어간다 ▶전화를 잡는다 ▶유지와 대화한다×4 ▶방을 나온다 ▶아래로 내려간다 ▶밖으로 나간다 ▶댄스홀로 간다

● 안에 들어간다 ▶마이나에 대해서 생각한다×2 ▶기억에 대해서 생각한다×3 ▶마이나에 대해서 ▶기억에 대해서 ▶테이블을 본다 ▶주위를 본다 ▶테이블을 본다 ▶주위를 본다 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로 이동

● 안으로 들어간다 ▶2층으로 안에 들어간다 ▶유지와 대화한다×6 ▶유지를 본다×2 ▶유지와 대화한다×2 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다×9 ▶꽃을 본다 ▶생각한다 유지와 대화한다×2 ▶생각한다 ▶유지와 대화한다×6 ▶방을 나온다 마이나의 방에 간다 ▶마이나를 본다 마이나와 대화한다 ▶마이나를 본다 마이나와 대화한다×2 ▶밖으로 나온다 ▶방으로 돌아간다 ▶대화한다 창을 본다×3 ▶대화한다×9 ▶프리시아를 본다 ▶대화한다×2 ▶프리시아를 본다 ▶대화한다×3 ▶유지와 대화한다×2 ▶유지를 본다×2 ▶유지와 대화한다×6 ▶유지를 본다×2 ▶생각한다×2 ▶유지를 본다×2

6월 2일

몇 시인지는 모르지만 눈을 뜬 쿄코. 2개월 동안의 지옥 연수 후 주어진 3일의 휴가중 마지막 날. 무거운 몸을 일으켰을 때 시계는 벌써 12시를 가리키고 있다. 그때 울리는 전화벨 소리에 깜짝 놀라 전화를 받지만 바로 끊어져 버린다. 모닝(?)커피를 한잔하려 할 때 또 다시 전화가 걸려 온다. 또 다른 장난전화라고 여겼지만, 이번엔 본부장으로부터의 전화. 본부장은 내일부터 업무가 시작된다는 것은 다시 한번 확인시켰다. 전화를 끊은 그녀는 마지막 휴일을 즐기기 위해 타워로 외출을 나가게 된다.

늦었지만 뭐…. 휴일이니까

월드 임포트 타워

타워에서 쇼핑을 하는 쿄코. 여기저기 둘러보다가 커피를 마시러 레스토랑에 갔을 때 컴퍼니언과 부딪치게 된다. 컴퍼니언이 있으니 흥미 있는 이벤트가 있을 거라 생각한 쿄코는 레스토랑을 나와 엘리베이터로 최상층에 올라간다. 다시 부띠끄로 가서 립스틱과 옷을 구입하는 순간 폭발이 일어난다. 대 혼란에 빠진 타워. 쿄코는 건물 파편 속에 묻혀 버린다. 그곳에 나타난 누군가를 보고 뭐라 말을 하려 했지만 정신을 잃고 만다. 구급차에서 정신을 차리고 구조 대원과 대화를 하지만 구조 대원은 그녀가 말한 것을

아이.. 제가 말하는 건 그게 아니라고요(말은 못하지만)

잘못 이해한다. 그게 아니라고 말하려 하다가 그대로 의식을 잃어버리는 쿄코…

6월 3일

첫 출근날. 본부장은 쿄코를 보며 알 수 없는 웃음을 짓는다. 아무래도 쿄코가 폭발사고현장에 있던 것 때문에 상당히 유명해진 모양이다. 구급차 신세까지 졌으니 업무 복귀가 늦어질 것이라는 예측이 있었지만 그것을 깨고 나타난 쿄코. 그녀가 말을 안하는 것을 보고 본부장은 어제 쿄코와의 전화 얘기를 꺼내며 분위기를 풀어 보려 하지만 역효과. 무안해진 그는 '원래 임무 중에 다치는 경우가 많지만 신입이 이러한 경우를 당한 적은 처음' 이라는 말을 건네지만, 쿄코는 큰 상처는 없다며 차갑게 쏘아붙인다.

본격적인 업무 이야기로 들어가 사고에 대한 이야기 중, 모치츠키 생물학연구소 의동물학 분야의 세노오 야스오라는 젊은 연구원이 부근에서 살해당했다는 이야기를 듣게 된다. 원한 관계라고 생각하지만 싸운 흔적은 없고 면식범에게 살해당했을 가능성이 높다고 한다. 본부장은 단순히 개인적인 원한이나 물건 도둑질은 아닐 것이라고 예측하고 쿄코를 즉시 조사에 투입시킨다.

그러나 연구소의 위치를 모르는 쿄코. 다시 들어가 본부장에게 물어 볼 수 밖에….

에구구…. 열혈견습조사관은 어제도 꿋꿋이 일을 나갑니다

제네시스 SEA 월드

수족관 안에 손님이라곤 쿄코 혼자 뿐. 가까이에 있는 한 소년이 손님인가 싶었지만 그는 이곳의 아르바이트생이었다. 소년에게 아래로 가는 법을

묻자, 돌고래 수조앞에 있는 아야노에게 물어 보라고 한다. 돌고래 수조 앞으로 가니 안경을 쓴 여성이 있다. 그녀가 아야노인 것을 확인하고 조금 생각을 하다가 그녀가 유지가 말해서 왔다는 것을 알아차린다. 그는 예쁜 여자에게는 차갑게 대한다고 하면서 넘어가 달라고 한다. 아야노의 안내로 연구소 안에 들어간 쿄코는 연구소 소장인 모치즈키와 이곳의 연구원이었던 세노오의 살해사건에 대해서 대화를 하지만 정보를 얻지는 못하게 되고 본부로 돌아간다.

모치즈키 소장과의 대면. 무언가를 숨기고 있다. 다만 무엇인지는 모르겠지만

내각 조사실 본부

돌아가자 쿄코를 보고 웃는 본부장. 상처는 괜찮은가 하고 물어 보지만 쿄코는 그것 때문에 아프다고 한다. 미안해하는 본부장. 본론으로 들어가 월드 임포트 타워의 50층 이상은 알타일사가 소유하고 있다는 것을 강조하고 그것과 관계가 있을 것이라는 이야기를 해준다. 갑자기 복수심이 끓어오르는(?) 쿄코. 자신이 하겠다고 나서지만 본부장은 이미 다른 사람이 갔다고 하며 자신의 일을 먼저 다하라고 창피를 준다. 그 말에 삐져서 그냥 나와 버린 쿄코는 무작정 타워로 가게 된다.

동향을 알아보러 갔지만 타워는 어제와 다름없는 상태고 전시장으로 가본 쿄코는 어제 레스토랑에서 만난 여자의 이름을 알게 된다. 그녀가 제품 설명을 해주겠다는 것을 쿄코는 기계에 서툴기 때문에 거절하고 그곳을 빠져 나온다.

보고를 하기 위해 내각 조사실로 돌아온 쿄코. 그곳에는 잠시 놀러 온 지옥 교관 마리나가 있었다. 그녀와의 대화 뒤 폭발 사건을 맡고 있는 켄조와의 대화가 끝난 뒤 쿄코는 다시 자신의 일로 돌아가게 된다.

제네시스 SEA 월드

입구에서 유지와 쿠도우 레나라고 하는 소녀와 대화하게 된다. 안에서 아야노의 연설을 지겹게 듣고 마침내 용건을 보려고 하지만 그러한 그녀의 행동을 비웃듯이 연구실로 들어가는 문은 잠겨 있고.. 억지로라도 들어가고 싶었지만 그녀가 유지에게 발견되어 버려서 도망치듯이 나온다.

잠시 레스토랑에 들어간 쿄코. 그곳에는 전시장에서 만났던 컴퍼니언이 있었다. 하지만 요리에 손을 대지 않는 것이 못내 안쓰러운데..

힘없이 돌아온 쿄코. 그러한 그녀를 마리나가 툭 친 뒤 붕대에서 피가 나오는 것을 보고 놀라는데 사실은 마리나의 태클로 인해 상처가 벌어진 것이었다. 마리나는 쿄코의 얼굴을 보고 진행이 안되는 것을 알아보지만 쿄코는 자존심상 부인을 한다. 그러한 마리나는 쿄코를 한번 놀려주고 조사를 진행하는데에 있어 필요한 것을 말해 주지만 쿄코에게는 어디까지나 당연하다고 생각할 뿐이다. 하지만 정곡을 찌르는 마리나의 말에 자극을 받은 쿄코는 다시 수족관으로 간다.

○그녀의 이름을 알게 되었다

○지옥 교관 마리나의 등장~

다시 모치즈키 소장을 찾아보기로 생각한 쿄코는 재빨리 연구실 앞으로 간다. 연구실문 앞에서 두리번거리다가 문이 열려 있는 것을 확인하고 들어가서 여러가지들을 구경하는 쿄코. 소장실에서 나오는 사쿠라바라는 남자와 소장의 대화를 엿듣게 된다. 대화의 내용은 살해당한 세노오가 소장이 시작한 계획에 참가한 듯 했는데 진도가 삐뚤어졌다고 한다. 더욱이 소장이 하는 말은 아침에 쿄코가 들었던 것과 모순이 되고 있고 그들의 얘기로는 세노오가 무슨 물건을 가지고 나온 듯했지만 발견했을 때에는 이미 물건은 없어진 듯하다. 그러던 중 실수로 들킨 쿄코는 바깥으로 도망쳐 나온다. 바깥에는 유지가 기다리고 있고 모치즈키가 침입자를 찾던 중 유지는 쿄코를 숨겨 준다. 유지는 여전히 조용하였고 쿄코는 살짝 말을 걸지만 오히려 미이라라고 놀릴 뿐. 그는 혼자서 노트북을 만진 뒤 문을 연다. 곤혹스럽지만 다시 질문을 하여 어떻게 했는가를 확실히 알게 되고 그에게 컴퓨터 해킹은 범죄라는 것을 강조한다. 그 뒤 본부로 돌아간다.

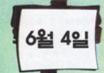
내각 조사실 본부

본부장은 점심 식사 관계로 외출을 했다고 한다. 바깥으로 나온 쿄코는 켄조를 만나게 되고 그와 같이 타워로 간다. 켄조와 같이 사장실에 온 쿄코의 앞에 에나가 뛰쳐나온다. 사장실에 켄조와 같이 들어가 여러가지 대화를 하지만 그냥 나온다. 입구에서 쿄코는 공원으로 혼자서 가는데..

레나를 보고 쿄코는 말상대가 되어준다. 레나는 사쿠라바를 싫어하고 비서였던 어머니가 사장이었던 아버지의 뒤를 이어나가는 것을 알게 된다. 그 뒤 레나는 돌아가고 쿄코도 타워에 간다. 사장실에 들어가지만 사쿠라바가 튀어나올 것이라 사장이 말하므로 나왔다. 잠깐 들어갔다가 나온다.(그것뿐이다)

저녁 식사를 하러 레스토랑에 갔는데 자리가 꽉 찬 상태라 직장 여성 3인과 같이 합석을 한다. 평판을 들어봤는데 사쿠라바와 현 사장은 각각의 이유로 그다지 좋지 않은 편이라고 한다. 세노오 씨의 사진을 내밀자 목격자는 그가 급히 여자를 찾고 있었다고 한다. 그 여자는 과연 누구일까?

본부에 돌아가지만 본부장은 벌써 집에 가 버리고 자리에 없었다. 쿄코는 다시 타워로 간다. 타워에 들어가 사장실로 들어가지만 사장은 없다. 다시 전시장에 가서 나츠미에 대한 쿄코의 질문에 즐겁게 대답해 주는 나츠미. 그러던 중 유지가 오고, 그는 쿄코를 놀린 뒤 가 버린다. 다시 나츠미와 대화를 하다가 쿄코의 안색이 좋지 않은 것을 보고 꽃을 꺾어서 그녀의 머리에 꽂아 주고 간다. 나츠미는 일을 하러 갔고 입구로 돌아간 쿄코는 다시 유지를 만나서 같이 식당에 들어간다. 쿄코는 유지의 자세를 알아채고 여러가지를 그에게 묻던 도중 주의를 받는다. 유지는 주의를 준 자가 자신의 어머니라고 쿄코에게 말하지만 그것을 믿지 못하는 쿄코.

6월 4일

전화벨 소리에 잠이 깬 쿄코는 땀으로 흠뻑 젖어 있었고 본부장에게서 온 전화를 받는다. 내용은 세노오의 연인이 살해당했다는 것. 세노오의 연인이 혹시 세노오가 찾던 아가씨는 아니었을까?

연락을 받고 출동한 쿄코. 본부장은 살해당한 여인이 컴퍼니언인 스즈타 나츠미임을 말한다. 그 사실에 충격을 받는 쿄코. 쿄코는 그녀가 남긴 것을 찾기 위해 쿄코는 나츠미의 집으로 간다.

세노오의 연인이 살해당했다? 누가?

살해당한 세노오의 연인은 나츠미였다

나츠미의 집

경관을 신분증 제시로 통과한 뒤 여러 가지를 조사하던 쿄코는 나츠미가 남긴 다이어리를 보고 나츠미가 쓴

○나츠미는 쿄코와 그녀의 소속을 알고 있었다. 말하지 않았지만..

○나츠미가 말하는 "저것"이란 과연 무엇?

【杏子】なになに……【＜LOST ONE＞の危険性について】

무엇인가가 발견되었다!

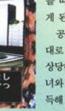
모치츠키 소장의 의외의 모습. 무언가가 유출된 것을 무서워한다는 것을 의미한다

"저것"이란 과연 무엇인가 하는 의구심을 품는다.

무작정으로 수족관에 들어간 쿄코. 여러 인물들을 지나치고 연구소에 바로 들어가서 책상 속을 뒤져 여러가지 자료들을 찾아낸다. 마침 들어온 모치츠키 소장에게 쿄코는 여러 가지 일을 추궁하고 모치츠키 소장은 적당히 얼버무리다가 결국 분노를 터트려 쿄코를 쫓아낸다. 쫓겨난 쿄코는 돌고래 수조앞에 서 있는 아야노에게서 여러 이야기를 듣는다. 그녀는 마블도 봐달라고 하는데 쿄코는 자꾸만 물고기(참고: 고래는 포유류임. 물고기는 어류)인 것처럼 보고 아야노는 계속 아니라고 우긴다. 그러던 중 아야노는 마블이 부른다며 가고 그 틈을 타 쿄코는 밖으로 빠져 나온다.

월드 임포트 타워

사장실에 간 쿄코. 하지만 그곳에서는 사장과 모치츠키 소장과의 격렬한 통화가 한창이었다. 엿듣던 중 레나가 끼여들고 사장은 "저것"이라는 것을 필사적으로 찾는다. 대화가 끝나자 레나는 가 버리고 사장은 바깥에 누가 있는지를 찾는다. 레나를 따라 쿄코는 공원으로 가게 된다.

공원에 가본 쿄코는 예상대로 레나를 찾는다. 레나는 상당히 열이 오른 듯했고 그녀와 대화를 하여 레나를 설득해 간다. 그리고 그녀와의 대화로 레나의 아버지와 그의 죽음으로 회사를 이끌게 된 쿠도우 사장에 대해서도 알게 되었다. 맞은편에서는 코지로와 야요이의 싸움을 재미있게 즐기는(?)레나. 하지만 레나는 저런 모습을 보고 절대로 사랑은 하지 않겠다고 한다. 레나를 쫓아가려는 그녀의 앞에 야요이가 잠시 나타났다가 사라진다.

【杏子】（れ、玲奈ちゃん！？）

레나도 어머니만큼, 또는 어머니보다 더 무서운 얼굴을 가지고 있는지도 모른다

나왔다, 명대사

코지로와 야요이가 싸우는 모습. 서비스?

코지로: 이, 이봐 야요이. 마지막으로 다시 한번.. (퍽~)

내각 조사실 본부 빌딩

본부로 돌아온 쿄코. 본부장에게 보고하지만 조사는 생각 외로 난항을 겪고 있다. 그러던 중 켄조가 나타나 신약 〈ADD〉에 관한 이야기를 듣게 된다. 그것이 완성될 경우 업계에 미치는 영향은 적은 것이 아닌데.. 이 사건에는 미국도 관계하고 있다는 것을 알게 되고 켄조는 조사를 하겠다며 바깥으로 나간다. 다른 일도 없으므로 쿄코도 밖으로 나온 뒤 타워로 가게 된다.

【見城】人間の免疫機能を高める新薬の開発です。名称は＜A

○알티엄사는 사활을 걸고 이것을 개발하고 있었다

○저런 썰렁한 유머를..

○가뜩이나 차가운 인상이 더 차가워졌다

……どこから調

레스토랑에 간 쿄코는 사쿠라바와 만나게 되고 그와 대화를 하다가 쿄코가 ADD에 대한 이야기를 말하자 사쿠라바의 안색이 변한다.

쿄코의 집

집에 와서 여러 가지 생각을 하던 중 본부장에게서 전화가 와 미국이 이 사건에 대해서 개입하게 시작했다는 정보를 얻게 되고 모치츠키 연구소가 있는 수족관으로 간다.

입구에서 어떤 미국인으로 보이는 여성이 지나간다. 수족관 안으로 들어가자 유지가 반기고, 그에게 연구 소장과의 용건을 전달해 주자 유지가 다시 와서 연구소장은 있는데 사정상 늦어질 것이라는 말을 듣게 되어 시간 보내기의 일환으로 아야노와 같이 행동하게 된다. 그녀의 권유에 의해서 수조 안에 수영복을 입고 들어간 쿄코는 돌고래와 바깥을 보던 중 바깥에 어느 사람이 있는 것을 발견한다. 그 어느 사람은 누구인가?

유리 파편하고 물고기가 나와 있다. 아야노는 마블의 이름을 외쳐대고 쿄코를 저격한 듯한 사람이 나타났다가 사라졌다. 그 뒤 나타난 유지. 모두의 힘을 합쳐 마블을 데리고 나오는데 마블을 둘 곳이 마땅찮아 결국 쿄코의 집으로 가게 된다.

○○누가 너를 저격한다!

でも、ヒントがあるのは最初の入れ替えポイントだけよ。後のポイントは自分で探してね。

SNAKE로 여기까지 진행하지 않으면 이 이상 진행은 불가

참고로 바다에서 사는 동물중 무게가 많이 나가는 부류는 육지에서 숨을 쉰다 해도 자신의 몸무게를 이기지 못해 죽는 수가 있습니다

이브 더 로스트 원

쿄코의 집

쿄코의 집 앞에 레나가 기다리고 있었다. 레나는 거리에서 수영복 차림을 한 사람들은 처음 봤다며 일행과 같이 쿄코의 집에 들어간다. 모치츠키 소장에 대해서는 레나가 "나쁜 사람"이라며 걱정할 필요는 없다고 하고 아야노는 계속 마블의 이야기만 해서 따돌림을 당하기 시작하고 그러던 중 무엇인가에 착안한 유지는 마블의 초음파를 팩스 신호로 바꾸게 되고 진범을 찾아낸다. 그리고 그것을 확인하러 쿄코는 내각 조사실 본부로 간다.

교코: 아이노, 너 마블의 이야기를 하면 물어버릴거야. 아이노: 그게.. 마.. (콱~)악.. 진짜 물었어.

주위를 살피던 중 레나가 달려와 공원에서 대화를 한다. 그 뒤 본부 안에 들어가 미국에서 온 모니카라는 여성과 만나게 된다. 그녀는 이번 사건을 미국이 맡겠다고 하는데.. 켄죠가 빌딩 폭파, 연구소파괴범이라는 증거를 대기 위해 증거로 팩스를 보지만 사진의 주인공은 유지였다. 그것과 함께 컴퓨터 하나가 날아가고 컴퓨터 실로 들어간 쿄코는 범인이 도망친 흔적을 보게 된다.

○진범이다!

○범인의 얼굴을 보고 충격을 받은 쿄코

플레이어는 과연 어느 쪽을 믿으시겠습니까?

월드 임포트 타워

불길한 느낌을 받은 쿄코는 엘리베이터 홀에서 유지를 만난다. 목적은 같은 쿠도우 사장을 찾는 것. 하지만 사장실 앞에는 켄죠가 있었고 쿄코는 떨려서 말도 잇지 못한다. 뒤이어 나

온 쿠도우 사장이 진실을 말하자마자 그녀는 켄죠의 총탄에 맞아 쓰러지고 쿄코는 그 자리에서 굳어 있다가 유지의 재치로 살아난다. 일행은 마침 온 마리나에게 구출되고 마리나는 여러 가지로 쿄코에게 자신의 옛 이야기들을 해주면서 사건의 진상을 이야기한다. 중간에 연락을 받은 뒤 마리나는 일행에게 에르디아에 가라고 말하고 코지로의 사무소로 간다.

코지로의 사무소에 온 일행은 마리나가 손을 써서 에르디아로 갈 수 있게 해준다. 코지로에 필요한 것은 프리시아에게 안부를 전해 주는 것 하나뿐. 둘은 일본을 떠나게 된다.

호텔 루칸세

에르디아에 넘어온 일행은 더위와 굶주림과 싸우던 중 간신히 호텔을 찾게 된다. 그곳에서 본의 아니게 2인1실을 쓰게 되고 바깥으로 나온 2인중 쿄코는 박물관에, 유지는 다른 곳을 산보하게 된다.

박물관에 들어간 쿄코는 여러 가지 박물관에 놓여 있는 물건들을 보게 된다. 그중 관속에 직접 들어가 보기도 하는 과감성(?)도 보이고, 나오던 중 어느 군인과 부딪친다.

유지의 소재 여부를 알아보러 간 쿄코는 어느 소녀와 만나게 되고 소녀와 약간 대화를 한 뒤 유지를 찾지만 그는 없다. 혹시 그가 있는 곳으로 추정되는 댄스홀로 가자.

군인: 괜찮습니까? 쿄코: 예, 그냥 스친 것 같으니까요. 군인: 그럼…

댄스홀

댄스홀에 들어가면 루카와 유지가 둘이서 무슨 재밌는 얘기를 하는 듯하다. 하지만 그 내용이라는 것은 유지가 쿄코를 기다리는 시간을 벌기 위해 만든 이야기일 뿐이다. 둘이서 만났으므로 둘은 호텔로 돌아오게 된다.

방에 돌아온 둘은 왕궁에 전화를 걸지만 그대로 끊어지고 만다. 이때 유지가 사람의 이름을 대면 될 것 같다고 말했는데 문제는 그의 이름을 모른다는 것이다. 국제전화까지 걸어 코지로의 이름을 알아낸 뒤 다시 왕궁에 전화를 걸어 코지로의 이름을 댄 다음 전화를 기다리는 둘. 그러던 중 바깥에서 대화를 하는 낌새를 알아차린 유지는 바깥을 살짝 엿보고 있던 중 켄죠가 나간 것을 기점으로(?) 방에서 굴러 나온다. 마이나의 전공이 유전자 공학인 것을 알게 된 둘은 마이나에게서 무엇인가를 들을 수 있을 것이라 생각하여 그녀를 데리고 나가게 된다.

마이나의 말로는 일본에서 가져온 '것'이 제대로 된 것이 아닌지 아니면 몸의 상태가 정상이 아닌가의 여부 때문에 일이 제대로 되지 않다고 한다. 그것에 주목하는 쿄코. 혹시 그것이 모치츠키 연구소에서 바뀌어 있는가를 의심해 보기도 한다. 너무 생각하는 것에 지친 쿄코는 호텔로 돌아온다.

○코지로: 아…, 네, 코지로라고 합니다…친구들은 "코지 코지"라고 부르… (털썩)

○켄죠가 있다

쿄코는 유지보다 한술 더 뜬다

호텔 루칸세

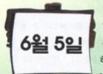
호텔로 들어오자 2층에서 전화벨 소리가 들려 왔다. 급하게 달려가서 받지만 전화는 받자마자 끊어져 버리게 되고 유지를 전화 당번으로 놔둔 체 마이나를 찾으러 나가게 되지만 호텔 문 앞에서 만나게 되었다. 다른 곳에 가고 싶은 쿄코는 언제나(?)가던 댄스홀로 간다.

"기억"은 확실히 켄죠가 가지고 있으리라 생각하는 쿄코지만 또 다른 사람이 이곳에 왔으리라 생각한다. 하지만.. 다른 생각을 하다가 머리가 혼란해져서 그냥 나오게 된다.

마이나의 방에 들어가서 프리시아에게 연락을 준 다음 조금 기다리자 프리시아가 왔다. 그리고 3년 전의 이

이것은 나츠미가 머리에 꽃이 피던 것

야기와 현재 쿄코가 "기억"을 가지고 있다는 것을 말해 주자 프리시아는 EVE를 꺼내 오겠다고 하고 시간과 장소를 결정하게 되었다.

6월 5일

쿄코가 일어났을 때는 이미 유지가 통신을 하고 있었다. 마이나가 들어와서 아침 식사를 하라고 했었지만 그럴 시간은 없었고 통신으로 메일을 보내고 조금 뒤에 나가려 하자 갑자기 누가 들어왔다고 한다. 추격자로 생각한 유지. 방문을 잠그려 하였으나 들어온 사람은 루카였다. 아침 식사를 가져다 놓고 가고 아래층에 사람 소리가 있는 것을 보고 확실히 추격자로 확인한 유지와 쿄코는 문을 잠깐 열고 바깥을 보자 켄조 일행임을 알게 되었다. 하지만 그들은 마이나의 방에 갔고 그 틈을 타서 루카가 그들에게 연락하여 둘은 탈출하게 된다.

ADD를 전세계에 발표하지만 어느 누군가가 Lost One을!

길을 지나가는 꼬마에게 물어서 교회를 찾은 일행은 미리 와 있던 프리시아와 만나게 된다. 상복으로 갈아입은 일행은 "기억"을 사용하여 마야코를 살려내게 된다.

식전이 시작하고 프리시아는 EVE의 비밀을 국민들에게 알린다. 그리고 이 식전은 전세계에 중계된다.

SNAKE들이 가지고 다니는 쿄코와 유지의 사진 첫눈으로도 거짓이 많음을 알아챌 수 있을 것이다

6월 9일

전화 소리에 깬 쿄코와 유지. 유지가 전화를 받고 통화를 마친 뒤 유지는 바깥으로 나간다. 전화통화로부터 일본에서 어떤 이유로 사람들이 쓰러져 가고 있다고 한다. 그것에 대한 조사로서 바깥으로 나가게 된다. 피해 상황을 조사하기 위해 다른 곳을 돌던 쿄코는 한 피해자(?)를 본다. 자는 것인지 병에 걸린 것인지는 모르지만..

여러 곳을 돌다 온 쿄코는 프론트에서 루카와 만나 여러 가지 이야기를 한다. 그리고 방에 돌아온 뒤 유지와 대화 중에 누군가가 왜 그것을 퍼트리는가를 생각하던 중 히무로에게 전화를 걸어 그 정체불명의 병원균의 이름을 알게 된다. 식사를 하러 댄스홀에 갔을 때 프리시아가 암살 당했다는 소식이 들려 온다.

왕궁에 들어간 쿄코는 응접실에서 어느 군인과 부딪친다. 그는 무슨 화물 같은 것을 가지고 있는 여자를 봤냐고 물어 보는데 쿄코는 당연(!)히 안 봤다고 답한다. 그 말을 듣고 군인은 사라지고 쿄코는 더 이상 볼일이 없다고 생각되어 호텔로 돌아온다.

Lost One의 출현을 알리는 히무로

호텔 루칸세

유지가 와 있었고 그는 일본에서 전자 메일이 왔다고 한다. 그 의문의 병원체에 대해서인 것 같은데 어려워서 무엇이 무엇인지 모르겠다고 한다. 전자 메일을 읽어보면 전체 3개의 폴더가 있으며 그것을 몇 번 번갈아 가면서 본 뒤 히무로에게 전화를 걸면 3번째 폴더에 들어 있는 것이 그 Lost One이라는 것을 가르쳐 준다. 기하급수적인 증식법으로 사람들을 쓰러뜨려 가고 있으며 잠복기는 3일, 치사까지 이르는 시일은 5일로 히무로는 이것만을 말하고 끊는다. 유지와 쿄코는 이것을 막을 방법을 찾고자 잠시 헤어지게 된다(광장을 거쳐 박물관으로 가자).

문을 잘 살펴보면 열려 있는 것을 알 수가 있다. 몰래 들어가 2층에서 여러 가지 물건을 클릭하면 마이나를 만나게 된다. 장소를 댄스홀로 옮겨 Lost One의 특성을 마이나에게 보여 주자 마이나의 아이디어가 나오게 되어 백신의 이론을 만들어 내고 유지는 그것의 원료를 찾아 나간다. 그 동안 마이나가 돌아오고 그녀는 밤이 된 관계로 먼저 나가게 된다.

안치실에 가면 EVE가 없어져 있다. 백신을 만드는데 중요한 자료인 EVE를 가져간 사람을 쿄코는 모니카라고 규정하고 먼저 유지를 찾으러 나선다. 마당에서 일하는 사람과 대화를 하여 현재 소란이 일어났다는 말을 들은 뒤 유지를 안치실에서 겨우 찾게 된다

6월 10일

히무로에게서 온 전화를 받고 나면 유지가 찾아오고 그와 함께 움직인 자. 박물관의 2층에 가면 어떤 이야기를 엿들을 수 있다. 일행은 모니카가 EVE를 데리고 갔다는 결론을 내리고 댄스홀로 간다. 여기에서 두 사람은 자던 사람이 죽은 모습을 목격한다. 다시 호텔로 돌아오면 전화가 울린다. 전화통화를 통해 쿄코는 모니카가 EVE를 가져갔다는 사실을 재차 확인하고, 일본에서 Lost One을 개발하여 미국이 넘겨받기로 되어 있었으나 중간에 어디론가 방출되어 버렸다는 사실도 확인한다.

통화를 마치고 모니카의 사진을 확인한다. 그리고 외출을 하려고 하면 호텔 주인으로부터 모니카가 바로 옆방에서 숙박을 했다는 사실을 듣는다. 방으로 달려가 보지만 이미 모니카는 없었고 둘은 헤어져서 모니카를 찾게 된다. 박물관을 가면 유지를 만나게 되고 2층에서 관을 조사하던 중 머리카락을 발견한다. 다시 호텔로 돌아와 히무로에게 전화를 걸지만 코지로가 받는다. 그는 히무로에게서 이상한 징후를 발견했다는 말과 함께 걱정말라고 위로를 해준다. 쿄코는 EVE를 반드시 찾겠다는 말과 함께 전화를 끊고 밖으로 나간다.

우선 에니아마을로 가 보자. 꼬마와 대화를 하면 모니카가 이곳을 지나갔다는 사실을 알게 된다. 마을을 거쳐 사막 변경의 마을로 가자. 행인에게 말을 걸면 모니카가 간 방향을 가르쳐 준다. 그러나 그곳은 끝없이 펼쳐진 황량한 사막이었으니…. 사막으로 출발하기 전에 히무로에게 전화를 거는 쿄코. 히무로의 상태는 좋지 않았고 통화 도중에 잠이 들어 버린다. 통화를 끝내고 사막으로 들어가는 두 사람. 그들은 과연 EVE를 찾아낼 것인가?

참고

여기서 2번 CD를 진행해야 하고 클리어 후에는 3번 CD로 들어간다.

백서, 도망자 스네이크의 도망현황

쫓기는 자의 마음은 과연 어떠할까? 이번에는 그러한 자의 심정과 자세를 경험해 보자. 그러나 반대편의 시나리오을 진행하기 위해서는 어느 정도 이야기를 진행해 두어야 한다. 참고로 스토리의 진행은 코코편과 차이를 두기 위해 '편지문'의 형식을 취했다.

코코편이 앞부분이라면 여기는 뒷부분이라 할 수 있다. 코코편에서 이해가 잘 가지 않았던 부분은 여기에서 모두 밝혀지게 되며, 반대로 여기에서 이해가 가지 않는 부분은 코코편에서 풀리게 된다.

잠깐 퀴즈!

아래의 사진 중에서 SNAKE가 누군지 찾아보자(물론 뒤에서 밝혀지게 되지만)!

<인상착의>

1. 운동화를 신고 있다
2. 바지는 베이지 색이다
3. 눈매와 얼굴윤곽은 날카롭다

스네이크의 최단루트

'●' 표시는 지역구분을 의미합니다.

6월 2일

● 안에 들어간다 ▶레스토랑 돌아간다 ▶전시장 돌아간다 ▶부띠끄 ▶1분 후. 3분 후. 5분 후(모두 같음) ▶도망간다 ▶돌아간다 ▶생각한다×2 ▶도망간다

● 아주머니와 대화한다×2 ▶가게를 나온다

● (공원) 벤치를 본다 ▶분수를 본다 ▶조깅하는 할아버지와 대화한다 타워 상태를 보러 간다

● 안에 들어간다×3 ▶주위를 둘러본다 ▶공원으로

● 컴퓨터를 켠다 ▶메일 체크 생각한다×3 ▶친다×2 ▶생각한다×2 ▶친다

6월 3일

● 일어난다 ▶주변을 본다×3 컴퓨터를 켠다 ▶메일 체크를 한다×3 ▶생각한다×2 ▶조사한다 ▶읽는다 ▶생각한다 ▶읽는다×2 ▶생각한다 ▶읽는다 ▶생각한다 ▶컴퓨터를 끈다 ▶공원으로 이동

● (찻집)카운터를 본다 ▶본다×2 ▶생각한다 ▶말한다×2 ▶생각한다 ▶말한다 ▶회화를 듣는다 ▶본다 ▶생각한다×2 ▶회화를 듣는다 생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶본다 ▶모니카에 대해서 말한다 ▶마이나를 본다 ▶공원으로 이동한다

● (타워)주위의 상태를 본다×3 ▶국수집으로 간다

● 주변을 본다 ▶점원을 본다 ▶점원과 대화한다 ▶밖으로 나온다 ▶집으로 이동한다

● 생각한다 ▶컴퓨터를 켠다 ▶대화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×2 ▶컴퓨터를 본다×3 ▶대화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×3 ▶ADONIS와 대화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×2 ADONIS와 대화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×2 ▶공원으로 이동한다

● 벤치를 본다 ▶듣는다 ▶생각한다 ▶본다 ▶듣는다 ▶생각한다 듣는다(자동 이동)

● 주위의 상태를 본다 ▶침대를 찾는다×2 ▶천장을 찾는다×2 ▶방의 구석을 찾는다×2 ▶생각한다 모니카와 대화한다×3 ▶생각한다 말한다(자동 이동)

● 컴퓨터를 켠다 ▶메일 체크 본다 ▶2번 묻는다 ▶생각한다 ▶묻는다 ▶2번 생각한다 ▶묻는다 ▶공원으로 나간다

● 말한다 ▶마이나를 본다 ▶생각한다×2 ▶주문한다 ▶테이블을 본다×2 ▶카운터를 본다×2 ▶바깥에 나간다 ▶마이나를 본다 ▶생각한다 ▶마이나와 대화한다×2 ▶생각한다 ▶테이블을 본다×2 ▶에르디아에 대해서 묻는다 ▶프리시아에 대해서 묻는다 ▶소문에 대해서 묻는다 메모리에 대해서 묻는다 ▶본다 ▶생각한다 ▶대화한다×3 ▶밖으로 나온다

● (국수집)아주머니와 대화한다 아주머니를 본다×2 ▶아주머니와 대화한다 ▶생각한다 ▶아주머니를 본다×2 ▶아주머니와 대화한다 ▶밖으로 나온다 ▶전시장

● 주변을 본다×3 ▶밖으로 나온다 ▶공원으로 나온다

● 청년을 본다 ▶생각한다 ▶청년과 대화한다 ▶생각한다 ▶청년과 대화한다 ▶생각한다 ▶청년을 본다 청년과 대화한다 ▶이동(한번 공원을 나갔다 와야 됨) ▶찻집에 간다

● 모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶생각한다×2 ▶대화한다×3 마이나와 대화한다 ▶생각한다×2 마이나와 대화한다×2 ▶생각한다×2 ▶마이나와 대화한다 ▶카운터를 본다 ▶테이블을 본다 ▶모니카를 본다×2 ▶마이나와 대화한다 ▶생각한다 ▶마이나와 대화한다 ▶모니카를 본다×2 ▶테이블을 본다 ▶밖으로 나간다

● 벤치를 본다×2 ▶분수를 본다×2 ▶대화한다×2 ▶집으로 이동한다

● 주위를 본다 ▶생각한다×2 컴퓨터를 켠다 ▶메일 체크 ▶주위를 본다×2 ▶모니카와 대화한다×2 컴퓨터를 켠다 ▶ADONIS와 대화한다 ▶생각한다 ▶ADONIS와 대화한다×2 ▶생각한다×3 ▶ADONIS와 대화한다 ▶생각한다 ▶ADONIS와 대화한다 ▶생각한다×2 ▶ADONIS와 대화한다 ▶사진을 본다 ▶ADONIS와 대화한다×3 ▶컴퓨터를 켠다 사진을 본다×2 ▶검색한다 ▶생각한다 ▶해킹한다 ▶검색한다 ▶해킹한다 ▶검색한다 ▶데이터를 본다 음성을 듣는다 ▶영상2 ▶음성을 듣는다 ▶영상을 낸다 ▶영상3 ▶확대한다 ▶영상에서 나온다 ▶해킹한다 검색한다 ▶해킹한다 ▶검색한다 ▶나츠미의 영상을 본다(자동이동)

● (전시장)주위를 본다×2 ▶생각한다 ▶코코를 본다 ▶나츠미를 본다 ▶생각한다 ▶본다. 세노오의 데이터, 데이터3(순서대로 입력) ▶음성을 듣는다×4 ▶검색한다 ▶데이터2를 본다 ▶음성을 듣는다 ▶영상에서 나온다 ▶데이터3 ▶확대한다 영상에서 나온다 ▶데이터4 ▶음성을 듣는다 ▶영상에서 낸다 ▶데이터5 ▶음성을 듣는다 ▶영상에서 낸다 데이터6 ▶음성을 듣는다 (자동이동)

● 벤치를 본다×4 ▶분수를 본다×4 ▶이동 ▶본다×2 ▶생각한다 대화한다×3 ▶생각한다 ▶핸드백을 본다 ▶생각한다 ▶핸드백을 본다 나츠미의 맨션으로 간다

● 그림을 찾는다×2 ▶테이블을 찾는다×2 ▶침대를 찾는다×3 ▶나츠미. 병(순서 상관없음) ▶대화한다×3 ▶생각한다 ▶대화한다×2 ▶생각한다 ▶대화한다 ▶나츠미를 본다 대화한다×2 ▶대화한다×4 ▶생각한다×2 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶도망친다 ▶자신의 방

● 말한다 ▶본다 ▶말한다 ▶생각한다×2 ▶말한다×2 ▶밖으로 나간다

● (나츠미의 방)테이블을 본다×2 ▶침대를 본다 ▶생각한다×2 ▶침대를 본다 ▶나츠미와 대화한다×2 ▶나츠미를 본다×2 ▶생각한다×2 ▶나츠미를 본다 ▶나츠미와 대화한다×2 ▶생각한다×2 ▶나츠미와 대화한다×2 ▶나츠미를 본다 ▶생각한다 ▶나츠미와 대화한다×2 ▶생각한다×3 ▶밖으로 나간다

● (집)대화한다×3 ▶생각한다

이브 더 로스트 원

대화한다 ▶생각한다 ▶대화한다 생각한다 ▶대화한다 ▶컴퓨터를 켠다 ▶해킹 ▶검색한다. 키리노 쿄코(순서대로 입력) ▶돌아간다

● 전원을 끈다 ▶공원으로 나간다

● (쿄코의 집)안에 들어간다 ▶테이블을 본다 ▶싱크대를 본다 ▶침대를 본다×2 ▶방을 나온다 ▶공원으로 돌아간다

● (찻집)본다 ▶대화한다 ▶생각한다×2 ▶가게를 나온다 본다 ▶생각한다 ▶대화한다×2 ▶본다 ▶생각한다 ▶대화한다

● 주변의 상태를 본다 ▶생각한다×6 ▶주변의 상태를 본다 ▶ADONIS와 대화한다×2 ▶생각한다 말한다 ▶생각한다 ▶말한다 (자동이동) ▶소바야로 간다

● 아주머니와 대화한다 ▶생각한다 ▶아주머니와 대화한다 ▶밖으로 나간다 ▶집으로 이동

● 모니카를 본다 ▶생각한다 ▶모니카와 대화한다×4 ▶생각한다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶생각한다 컴퓨터를 켠다 ▶모치즈키 생물학연구소를 조사한다 ▶에르디아에 대해서 조사한다 ▶전원을 끊는다 ▶공원으로 이동 ▶타워로 이동

● 엘리베이터 홀 ▶엘리베이터 사장실에 들어간다

● 책상을 본다×3 ▶소파를 본다×3 ▶창문을 본다×4 ▶숨는다 ▶남자를 본다 ▶생각한다×3 ▶사쿠라바에게 듣는다 ▶전화를 받는다 ▶나간다

● 엘리베이터 ▶밖으로 나간다 ▶공원으로 ▶이동 찻집으로

● 마이나와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶생각한다 ▶모니카를 본다 모니카와 대화한다 ▶밖으로 나간다

● 자신의 집으로 ▶이동 컴퓨터를 켠다 ▶모치즈키 생물 연구소 NO를 누른다 ▶전원을 끊는다×4 ▶소바야에

● 아주머니와 대화한다 ▶기독교에 대해서 대화한다×3 ▶배우는 것 대해서 묻는다×2 ▶ADONIS에 대해서 묻는다×2 ▶생각한다 ▶ADONIS에 대해서 묻는다×2 ▶생각한다×3 ▶밖으로 나간다

● SEA월드 ▶안에 들어간다 ▶연구소 모치즈키를 본다 ▶생각한다 ▶모치즈키와 대화한다×2

● 모치즈키를 본다 ▶생각한다 모치즈키와 대화한다 ▶생각한다 연구에 대해서 묻는다×3 ▶메모리에 대해서 묻는다×2 ▶본다 ▶생각한다 ▶모치즈키와 대화한다×3 ▶생각한다 ▶본다 ▶모치즈키와 대화한다 ▶본다

● 내각 조사실 ▶안에 들어간다 ▶컴퓨터룸으로 간다

● 컴퓨터를 기동시킨다 ▶검색한다. 에르디아 ▶검색한다. 알타일 코퍼레이션 ▶생각한다 ▶검색한다. ADD ▶읽는다. ADD ▶생각한다 검색한다. 메모리 ▶생각한다 ▶검색한다. 프리시아 ▶생각한다 ▶검색한다. 미도우 마야코 ▶읽는다. 미도우 마야코 ▶생각한다 (쿄코로 여기까지 플레이하지 않았을 경우 이후 플레이 불가) ▶생각한다 ▶숨는다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶옆의 방을 본다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다×2 ▶옆의 방을 본다 ▶생각한다×2 ▶회화를 듣는다 생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶옆의 방을 본다 ▶회화를 듣는다 ▶옆의 방을 본다 ▶회화를 듣는다 ▶옆의 방을 본다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶본다 ▶한다 ▶옆의 방을 본다 ▶(쿄코로 여기까지 플레이하지 않았을 경우 이후 플레이 불가) 한다. 폭파한다 ▶도망친다

● 생각한다×6 ▶안에 들어간다 ▶엘리베이터에 탄다

● 생각한다 ▶회화를 듣는다×2 생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다×2 ▶쿠도우 사장을 본다 ▶사쿠라바를 본다 ▶쿠도우 사장과 대화한다 ▶사쿠라바와 대화한다×3 ▶방을 나간다

● 쿄코를 본다 ▶유지를 본다 ▶쿄코와 대화한다×2 ▶유지를 본다 ▶쿄코와 대화한다 ▶돌아선다 쿠도우 사장에게 쏜다 ▶쿄코를 쏜다 ▶사장실에 들어간다

● 전화를 건다 ▶방을 나온다

● 엘리베이터에 탄다 ▶공원으로 이동 ▶찻집으로 간다

● 모니카와 대화한다×2 ▶모니카를 본다 ▶모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶모니카와 대화한다 ▶메모리에 대해서 묻는다 ▶마야코에 대해서 묻는다×2 ▶연구에 대해서 묻는다 ▶메모리에 대해서 묻는다×2 ▶모니카와 대화한다 (에르디아로)

● (왕궁) 마당에 나온다 ▶모니카와 대화한다×3 ▶바스키야파에 대해서 묻는다 ▶로메오스 대사교에 대해서 묻는다 ▶응접실로 돌아간다

● 소파를 본다×2 ▶천장을 본다×2 ▶침대를 본다×3 ▶발코니에 나온다 ▶젊은 여자와 대화한다 ▶젊은 여자를 본다×2 ▶방에 돌아온다 ▶젊은 여자를 본다 ▶젊은 여자와 대화한다×2 ▶응접실에 돌아간다

● 모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다×2 ▶생각한다 ▶대사교를 본다 ▶대화한다×3 ▶프리시아를 본다×2 ▶대화한다×3 ▶안치실로 간다

● EVE를 본다 ▶밖으로 나온다

● 안으로 들어간다 ▶2층으로 올라간다 ▶안으로 들어간다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶밖으로 나온다 ▶1층으로 내려간다 ▶밖으로 나온다 ▶왕궁으로 간다

● 응접실로 ▶마당 ▶마이나를 본다 ▶마이나와 대화한다 ▶마이나를 본다×2 ▶마이나와 대화한다 ▶마이나를 본다 ▶마이나와 대화한다 ▶응접실로 이동

● 주변을 본다 ▶마당으로

● 본다 ▶응접실로 ▶입구로 ▶광장으로 ▶호텔 루칸세로

● 안에 들어간다 ▶2층으로 ▶마이나의 방 ▶마이나와 대화한다 ▶생각한다×2 ▶마이나와 대화한다×3 ▶생각한다×2 ▶복도로 나온다 ▶1층으로 ▶밖으로 나온다

● 주위를 본다 ▶왕궁으로 이동

● 마이나에 대해서 생각한다×3 ▶프리시아에 대해서 생각한다×3 ▶모니카에 대해서 생각한다×3 ▶안치실 ▶주위를 본다 ▶프리시아를 본다 ▶다른 곳으로 간다 ▶입구 박물관으로 이동

● 이동. 안으로 들어간다 ▶2층으로 ▶듣는다×3 ▶생각한다×3 ▶듣는다×2 ▶생각한다 ▶듣는다 ▶아래로 내려간다 ▶밖으로 나간다 ▶모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶모니카와 대화한다 ▶왕궁으로 이동

● 본다×2 ▶대화하다×2 ▶발코니로 이동 ▶프리시아를 본다×2 ▶프리시아와 대화한다×2 ▶프리시아를 본다×2 ▶프리시아와 대화한다×2 ▶프리시아를 본다×2 ▶프리시아와 대화한다 ▶프리시아를 본다 ▶프리시아와 대화한다 ▶프리시아의 방으로 돌아간다 ▶SNAKE의 방 생각한다 ▶델대령×2 ▶마이나×2 프리시아×2 ▶EVE×2 ▶모니카×2

장난으로 시작된 이야기

인터넷에 들어가 보니 '사제 폭탄' 이야기가 돌더군. 한번 실험을 해볼까 하고 입포트 타워에 가 보았지. 폭탄을 어디에 설치할까 고민하다가 레스토랑엘 가 보았지. 사람이 너무 많더군. 전시장도 마찬가지고. 중간에 그만둘까 하는 생각도 들었지만 여기서 그만두면 너무 아깝다는 생각이 들었어. 그래서 마지막으로 부띠끄에 가서 가방 속에 폭탄을 장치해 두고 나왔어. 얼마 후 폭탄

성공!

예상외로 효과가 큰 것에 놀라는 SNAKE

이 터졌고 난 내 솜씨에 감탄을 하며 현장을 답사했지. 그런데 어느 미모의 아가씨가 쓰러져 있더군. 그냥 한번 흘겨보고는 나와 지하 국수집으로 갔어.

아주머니에게 언제나 같은 걸로 부탁을 했는데 이번에는 약간 성의를 보이는 듯 했어. 근데 내가 하는 말이 뭐가 그렇게 불만인지 핀잔을 계속 주더군. 그리고 금박이 들어간 건 1만엔이나 한다고 하는데 오늘에야 그걸 듣다니…. 사람들이 자꾸만 몰려들어 가게를 나와 공원에나 한번 가 봤지.

벤치가 정말 많더군. 분수는 보기만 해도 가슴이 후련했고. 그런데 갑자기 앞에서 조깅을 하던 할아범이 횡설수설하는 걸 못들은 척 하고 다시 빌딩의 상황이나 보러 가야겠다고 생각했어. 그런데 벌써 출입금지 구역으로 설정되어 있더군. 황당하기도 하고 피곤하기도 해서 그냥 집으로 돌아와 버렸어.

집에 와서는 언제나처럼 컴퓨터를 켰지. 전자 메일이 왔는데 내가 폭탄을 터뜨렸다는 걸 아는 ADONIS라는 녀석이더군. 가슴이 뜨끔해진 난 녀석이 시키는 대로 할 수밖에 없었지. 녀석의 조건은 간단했어. 내가 'SNAKE'라는 이름으로 화(化)하는 것 하나뿐이었어. 간단하니 일단 은 따르기로 했지.

ADONIS…. 여러 번 만나게 되므로 꼭 참고 대화하자

6월 3일

모니카와 ADONIS의 등장

산목숨이니 일어나긴 났지만 낮인지 밤인지 분간할 수가 없더군. 심심해서 ADONIS라는 단어에 대해서 검색을 해보니 '그리스 신화에 나오는 미소년'이라는 색다른 의미가 있더군. 특별히 할 일도 없고 밖으로 나왔지. 공원에서 분수를 두 번 정도 보니, 앗! 이게 왠 거야. 이전에는 몰랐던 찻집이 하나 있더라구. 들어가 보니 어떤 여자가 마중을 나오더군. 얼떨결에 주문을 하고 모니카라는 백인을 만났는데 이집 단골인 듯한 그녀는 입버릇이 약간 심한 것을 빼면 괜찮은 듯했어. 그녀 일행의 이야기를 좀 듣다가 그냥 나왔어. 주문했던 아이스 커피를 마셨던가?

ADONIS… 이것이 ADONIS의 참뜻. 그 견명진 곰인형과의 관계는?

마이나와의 대면

모니카의 등장

메모리, 메모리, 메모리…

커피숍을 나와 공원에 한 번 들렀다가 타워로 갔지. 그런데 아무 일도 없었던 것처럼 깨끗하게 정리가 되어 있더군. 별 일도 없으니 그냥 국수집으로 가 봐야지. 집으로 돌아왔는데 갑자기 불안한 예감이…. 성역이나 다를 바 없는 내 방에 또 ADONIS라는 곰인형이 침입했던 거야. 이번에는 별 대화 없이 끝나서 안도의 한숨을 내쉬었지. 햇빛을 보러 공원에 나왔어. 벤치를 보니 직장여성인 듯한 사람이 '에르디아', '저것' 등의 단어를 지껄이는 걸 듣고는 집으로 돌아왔어.

그런데 뭔가 분위기가 이상했어. 집구석을 살펴보니 아까 찻집에서 보았던 모니카라는 여자가 숨어 있더군. 그녀는 다짜고짜 내게 '메모리(메모리)'가 있냐고 물어 보더군. 과거에 대한 '메모리'는 있다만 '메모리'는…. 정직하게 말하니 얌전히 가더라구.

이러한 화면 처리는 앞으로도 자주 보게 된다

지령, 쿄코를 없애라!?

컴퓨터를 켜고 메일을 보려는데 또 ADONIS 녀석이 나타났어. 이번에는 희한하게도 자신의 주위를 맴도는 눈엣가시가 생겼다며 아주 엄살을 떨더라구. 사진을 보니 내가 아는 '키리노 쿄코'였어. 그는 여자를 없애라고 하더군.

ADONIS: 이 여자를 없애야 한다?!

다시 찻집에 가 봤어. 모니카라는 여자는 없지만 마이나라는 아이는 있더군. 한번밖에 오지 않은 손님의 이름을 메모리 하다니 대단해. 여기서 마이나로부터 많은 정보를 알게 되었는데 한 아이의 이름이 에르디아인이라는 것과 여러가지 메모리와 소문에 대해서 듣고, 에르디아의 정권을 잡고 있는 프리시아라는 여자도 만나게 되었지. '메모리'는 모니카가 찾고 있었고 방금 전 벤치에서 본 어느 여자도 한숨을 쉬면서 중얼대던데…. 더 이상 할 얘기도 없으니 그냥 나왔지.

마이나에게서 에르디아에 관한 여러 가지 이야기를 듣게 된다

세례명이 "크리스티누"인 아주머니

누구지?

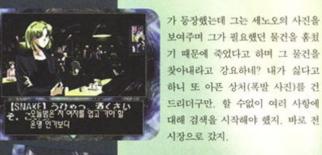
타워로 갔다가 다시 국수집을 한번 들러 보았어. 가게 아주머니와 이런저런 이야기를 하는데 목걸이에 대해서 물어 보니 기독교인이라서 그렇다는 구먼. 세례명이 '크리스티누'라고 하는데 영 식욕이 당기지 않아 음식을 남기고 나와 버렸지. 아까 아주머니가 말했던 전시장으로 가보니 컴퓨터 전시회를 하고 있었는데 너무 복잡하더라구. 그래서 바람이라도 쐴겸 공원에 나왔지. 그런데 어떤 청년이 나타나서는 밤인데도 날씨가 좋다고 하질 않나 한마디로 횡설수설이더군. 시간이 됐다며 난 자리를 일어섰고, 찻집을 향했어.

모니카를 업고 집으로

들어가 보니 모니카가 술이 취해서는 테이블에 쓰러지더군. 마이나도 있었는데 잠깐 이야기를 나누고는 금방 가 버렸어. 모니카는 에르디아라는 잠꼬대를 하더라구. 잠시 후 단체객들이 들어와 모니카에게 이상한 짓을 하기에 그녀를 업고 나왔어. 공원 벤치에서 그녀의 거처에 대해 잠시 생각 하다 할 수 없이 집으로 데리고 왔지.

중간에 모니카가 잠꼬대를 해서 깨웠더니 이곳이 싫다며 도망가더군. 다시 컴퓨터를 켜니 예상대로 ADONIS

오늘밤은 저 여자를 얻고 가야 할 운명 인거보다

모니카가 꾸는 꿈의 내용이다

100年!!

ADONIS: 너는 나에게 이기려면 아직 100년은 멀었어!!

이 남자는 공원에서 봤던 녀석인데 죽었다구?

이것이 모니카와 기타 인물들이 찾는 '메모리'이라고 불리는 물건이다

해킹 시작, 데이터 검색에 들어간다

가 등장했는데 그는 세노오의 사진을 보여주며 그가 필요했던 물건을 훔쳤기 때문에 죽었다고 하며 그 물건을 찾아내라고 강요하네? 내가 싫다고 하니 또 아픈 상처(폭발 사진)를 건드리더구만. 할 수없이 여러 사항에 대해 검색을 시작해야 했지. 바로 전시장으로 갔지.

난 사람을 죽이지 않았어!

전시장에서 그 컴퍼니언인 스즈타 나츠미를 찾았지. 쿄코도 같이 있었어. 그런데 이곳 컴퓨터 성능이 상당히 좋더라구. 해킹을 한번 해볼 요량으로 필요한 데이터를 찾아다녔어. 그런데 마지막은 바로 옆에 있는 건데 나를 보고 비열하다고 하더군. 뭐가 비열하냐?

전시장을 빠져나와 나츠미가 올 것을 예상하고 기다렸지. 간단하게 메모리의 소재를 알려줄 거라고는 생각하지 않았지만 아무래도 집에 놓고 다니는 듯 해서 그녀의 맨션으로 끌고 가 방 구석구석을 뒤졌더니 결국 침대 아래서 '메모리'가 나오더군. 목적을 달성했기에 집으로 돌아왔는데 역시나 ADONIS가 기다리고 있었어. 그런데 녀석이 나더러 살인자라고 불렀어. "난 아냐. 날 절대 사람을 죽이지 않았어!" 아무래도 불안해 다시 나츠미의 집으로 가 봤어. 역시나…. 그녀의 가슴에 비수가 꽂혀 있었고 떨리는 목소리로 그 메모리를 가지고 에르디아로 가는 말을 남기고는 숨져 버렸어. 난 그녀의 시체만을 남기고 집으로 도망칠 수밖에 없었지.

난 나츠미를 죽인 건 바로 ADONIS라고 확신했어. 그는 내가 손에 넣는 건 모두 넘기라고 하는데 내가 순순히 그럴 리는 없다. 그는 여기에 대한 방법도 세워 두고 있는 듯 하지만 내게도 생각이 있다. 우선 급한 건 키리노 쿄코. 집주소를 검색해 보니 아주 가까운 곳에 살고 있더군. 우선 쿄코의 집으로 갔어. 스즈타 나츠미를 죽인 것처럼 가장하기 위해 그녀의 침대 아래에 핸드백을 두고 나왔어. 쿄코의 집을 빠져나와 여러

미안하지만 나도 살아야 하거에

니더러 살인자라고? 헛소리하지마!

누가 나츠미를!

나사가 하나 빠진 성격치고는 학력이 좋군

곳을 해메이다. 찻집에 가니 마이나가 있더군. 폐점시간이라 나가려고 하는데 마이나가 권하는 술을 한잔 마셨는데 갑자기 힘이 쭉 빠져 버리더군. 정신이 몽롱해져서 쓰러져 버렸지.

6월 4일 이제부터는?

목적한 것은 손에 넣었지만 희생이 너무 컸어. 여러가지를 생각하던 중 갑자기 ADONIS가 난입해 와서 메모리를 내놓으라고 하더군. 그후 타워로 갔어. 모니카가 와 있더군. 그녀는 이전 내방에 왔을 때 귀걸이를 하나 놓고 갔다고는 하지만 거짓말인 것 같아. 이제 컴퓨터를 켜서 모치즈키 연구소를 조사했지. 생각 외로 방벽이 두터워서 고생했어. 어쨌거나 정보는 입수했고 밖으로 나왔지.

사장실에 들어갔는데 아무도 없더군. 여러 가지를 뒤지던 중 사쿠라바가 뛰어나오기에 숨었지. 잘도 찾아내는 것 같던데 어쨌거나 그가 간 뒤에 전화가 오더군. 레나가 건 것이었는데 괜히 받은 듯한 느낌이 드는걸. 그리고 사람도 없고 뒤질 것도 더 이상 없으니까 밖으로 나왔지. 레나가 뭘 찾고 있는 것 같은데 그건 미안하지만 내가 가지고 있는데(호호).

아주머니에게 오늘은 조금 색다른 것을 부탁했지. 그런데 아주머니에게 의외의 면이 있더군. ADONIS라는 뜻에 대해서 물어 봤는데 내가 이전에 찾아본 내용하고 같았어. ADONIS가 누구인지 확신을 하게 되었지만 조금 불안하군. 밖으로 나가 공원으로 향했어(쿄코로 여기 이상을 플레이하지 않았을 경우 플레이 불가).

연구소 안에 들어가서 모치즈키를

나가려는 모니카를 잡으려 손을 대면 갑자기 수술대의 화면이 흐른다

○세노오의 유령

○Lost One?

나를 본 자는 죽음… 그것으로 보상하라

봤지. 처음에 내가 말하는 질문에 잘 대답해 주더니 나중에는 내가 가지고 있는 '메모리'를 내놓으라고 하면서 마지막에는 칼까지 잡고 오는데 나야 간단하게 총으로 해결해 버렸지. 그리고 나오면서 이곳 저곳을 터트리고 내각 조사실로 왔어.

새로운 사실

검색어를 여러가지로 바꿔 보면서 정보를 찾아봤는데 재밌는 것이 있더군. 그런데 미도우 마야코하고 프리시아라는 인물은 그냥 보면 다른 사람 같아 보이지만 골격이 정말 똑같아. 그 뒤에 옆방의 조명이 켜졌는데 본부장하고 모니카가 있더군. 모니카가 국방성의 스텝이었다니… 놀랐는데 조금 뒤에 쿄코가 와서 내가 범인이라고 말하고 있어. 위험한데 쿄코가 저런 정도까지 잘할 줄은 생각도 못했지만 어쨌든 위험해! 어쩔 수 없이 내가 검색했던 컴퓨터를 폭파시키고 도망쳤어.

뭔가 얻을 것이 있나 해서 사장실에서 가보니 자신을 속인 사쿠라바에 대한 쿠도우 사장의 울분이 폭발 중이었더군. 엿듣다 들켜 버렸는데 그냥 당당히 들어와서 용무를 봤지. 자신에게서 쓸모가 없어진 사쿠라바는 쿠도우 사장을 밖으로 밀어내는데 나더러 '메모리'를 넘기라고 말하는 거야. 하지만 난 오히려 사쿠라바에게 주먹을 날리고… 그는 빌딩 밖으로…

ADONIS여 안녕… (?)

엘리베이터 홀

이제 모든 것을 잃어버린 나는 다른 곳에 가려고 사장실을 나왔는데 엘리베이터로 쿄코와 유지가 와 버린 거야. 나의 정체는 여기서 완전히 들통나고 쿠도우 사장이 나와서 말하지 않겠다고 약속한 것을 말해 버렸어. 반

SNAKE의 정체가 드러나는 순간

쿠도우 사장은 마음이 진정되지 않는 가운데 진실을 말하고 만다.

뭔가 암울 암시하는 듯한 무버

사적으로 총을 쏴서 쓰러뜨렸지. 불행히도 나의 솜씨가 좋은 건지 급소를 맞춰 버렸어. 쿄코들한테도 쐈지만 그들은 유지라는 소년의 재치로 살았더군. 구급차가 사장실에 들어가 구급차를 부르고 나와. 그것으로 끝이야.

찻집에 들어가서 마이나가 있나 했는데 모니카가 있더군. 내가 올 것을 알고 말야. 내가 '메모리'를 가지고 있다는 것을 '감(感)'으로 알았다고는 하지만 그건 믿을게 못되고 내가 메모리를 제공하는 대가로 모든 것을 알게 되었지. 그리고 여기선 아무것도 남은 것이 없으므로 모니카와 에르디아로 떠나게 되었어.

왕궁의 응접실

난 이 나라에 대해서 여러가지를 듣게 되었지. 마당이 참 아름다웠는데 폭군이었던 전왕이 이것만큼은 예쁘게 꾸며 놨더군. 그것을 듣고 응접실로 돌아왔어. 응접실로 돌아오려고 했는데 어느 여자의 방인 듯한 곳으로

아무리 씨가 안 먹힌다고 해도 그렇지, 너무 자기 얘기만 하는군

3)이것이 EVE. 이름은 미도우 마야코

들어와 버렸지. 나중에 프리시아라고 들었는데 내가 일본에서 왔다고 하니 기가 죽더군. 그래서 그냥 응접실의 위치만 물어 보고 나왔지.

모니카와 대화하던 중에 대사교가 왔어. 모니카의 말로는 '씨도 안 먹히는 인간'이라고는 이야기하더군. 계속 서로 자기 소리만 하다가 프리시아가 왔고 그녀의 안내로 안치실에 들어갔어. 그리고 왕궁의 안치실로 가서 EVE, 그녀를 깨우기 위해서 내가 가져온 '메모리'를 사용하지만 아쉽게도 그르진 못했어.

파워 게임

모니카의 안내로 박물관에 들어갔는데 숨겨진 스위치를 통해서 들어간 방에 모니카의 상사인 템대령이 있었어. 의외로 인텔리 적인 분위기를 가진 사람인데 이번에 내가 가진 '메모리'를 사용했음에도 불구하고 EVE가 눈을 뜨지 않는 이유를 토론했지. 결론이 나지 않자 대령은 저녁쯤에 다시 오라고 하고 나하고 모니카는 그곳을 나왔어.

특별히 할 일도 없어서 마당으로 나가니까 마이나가 나타나더군. 왜 왔냐고 물어 보니 프리시아가 자신의 재능이 필요해서 불렀다고 하던데 메모장에 주소를 알려주고 떠났어. 나중에 시간이 생기면 가 봐야지. 모니카를 찾다 찾다 포기해서 결국 마이나가 있는 곳에 가 보게 되었지. 결국 마이나를 호텔에서 만났고 여러가지 재밌는 이야기를 했어. 저런 피부색은 아마도 에르디아인의 특징인 것 같군. 얘기를 마치고 나오는데 옆방에 일본인 커플이 있다는 말도 하던데 뭔가 의심이 갔지만 그냥 나왔지. 응접실에 돌아와서 여러 인물들에 대해서 생각해 봤지. 안치실을 갔더니 프리시아가 슬픈 표정으로 서 있던 것을 봤어. 밤이 되고 했으니 박물관으로 가게 되었지.

박물관 안에 들어가니 모니카하고 대령간의 격론이 거의 절정을 이루더군. 대령은 분위기답지 않게 극단적인 해결 방법을 찾고 있고,. 모니카는 그러한 방법을 극구 반대하던데 결국 서로 양보를 해서 합의를 보게 되었지. 나는 모니카가 나오려는 것을 보고 바로 빠져

기회는 한번뿐. 그래도 하려고?

나왔지만 바깥에서 만나게 되었고 나 혼자서 왕궁에 돌아왔어.

내 방에 돌아가려다 또 방을 잘못

들어 버렸는데 프리시아는 누구하고 전화를 하던 것 같던데 본인은 부인하더군. 말을 걸어서 그녀가 EVE에 죄책감을 가지고 있던 것을 알게 되었어. 자신의 분신에 대한 어떤 생각인 것 같았지만 모르겠고 방에 돌아와 여러 사람들을 생각해 봤지. 각각의 사람들에 대한 생각.. 생각을 하다 지쳐서 자려는데 모니카가 들어와서 그냥 같이 자게 됐어.

6월 5일 EVE, 행방불명되다

오늘은 식전 행사가 있는 날. 마당에서 프리시아하고 만났지. 프리시아는 친구들하고 만난다면서 급하게 사라졌어. 여러 곳을 돌다가 모니카를 만났지. EVE의 해체를 정식으로 요청할 생각인데 식전행사때 발표하면 기정사실로 된다는군. 일단 박물관으로 가서 대령을 만나야지.

모니카는 상당히 서두르는 듯 하군. 대령은 이제 한 명이 오면 된다고 하는데 그건 대사교를 말하는 거였지. 상당히 의외인데 대령의 말을 들으니 이해가 가는군. 프리시아가 EVE를 멋대로 주지 않기 때문이라는데 갑자기 EVE가 없어졌다는 소식이 들어왔어. 제각각의 생각을 가지고 있는데 누군가가 프리시아에게 접촉을 했다고 하는군. 나는 아마도 쿄코가 아닐까 하고 생각했지.

EVE가 없어졌다?

프리시아를 찾는데 이곳 저곳을 찾아도 없는 거야. 그러던 중 마침 일하는 사람에게서 그녀가 에니아라는 마을에 갔다는 정보를 얻어서 바로 갔지. 교회의 장소를 찾아내 들어갔지만 이미 식은 끝난 뒤였어. 이제 나는 진건가…. 하지만 그 프리시아의 옆에는 쿄코가 있었다!

프리시아는 SNAKE들이 찾고 있던 그 시간에 연설을 하고 있었다

6월 9일 꼬리를 물고 일어나는 사태

바쁘게 박물관 일을 돕고 있었지만 갑자기 대령이 나를 불렀어. 거리에 무슨 이상한 징후가 보이지 않느냐고. 어제부터 확실히 느끼기 시작했는데 말이 끝나자마자 대령은 나가 버리고 나는 이곳에 볼일이 없으므로 나왔는데 갑자기 모니카가 왔군. 나에게 할 수 있는 말은 있는 것 같은데 전혀 그것을 말하지 않는군. 하지만 결국 말했어. 물을 먹지 말라고. 하다못해 마시는 것은 미네랄 워터만이어야 한다는 것도 덧붙이고 있어. 게다가 병원체의 이름인 Lost One은 내가 이전에 손댄 적이 있는 것이야. 다른 곳의 상태를 여기저기 다니게 되었지.

역시 이곳 저곳을 뒤지고 있었는데 이전의 호텔 주인하고 대사교가 언쟁을 하는 장면을 목격했지. 치열했는데 호텔 주인이 진실을 말하고 나서 그 여자는 뛰쳐나갔더군. 뒤가 조금 불안하던데. 모니카를 보러 갔는데 2층에서 그 대사교를 목격했지. 그리고 숨겨진 방에는 모니카는 없었고 대령만이 있었는데 대령의 말에 의하면 이미 그는 미국에서 버림받았다고 하더군. 그리고 모니카는 대사교하고 회견하던 중에 사라졌다고 했어. 아무래도 왕궁쪽이 불안해서 그쪽으로 갔지.

왕궁 입구에서 갑자기 프리시아가 뛰쳐나왔어. "안녕히" 라는 말을 남기고. 그 뒤에 불안이 남아서 안치소에 갔더니 모니카가 있더군. 그런데 왠지 낌새가 이상해. 마당에 가서 잠깐 귀를 기울여 보니 여자의 비명 소리가 들려서 프리시아의 방으로 뛰어나갔지. 대사교가 그녀의 목을 조르고 있었고 나는 재빨리 그를 사살했어. 하지만 프리시아는 죽고 말았고 나는 황급히 그곳을 빠져 나왔지. 내 방에 가니까 모니카가 있어. 임무상 아무것도 말하지 못하는 것 같은데 그냥 되는대로 되라는 생각으로 물을 마셨지. Lost One이 들어 있는 것을 그제야 가르쳐 주기 시작했는데 Lost One은 ADD와 같이 생겼다는 거야. 그 모치츠키 소장이 ADD의 구조를 조금 변형시킨 모양이라는 것. 그리고 그것을 비싸게 팔려고 생각하여 미국 국방성에 연락이 닿았지만 이것도 ADD와 같이 "메모리"가 필요했다고 하는군.

조용한 방안. 갑자기 방안에 있는 컴퓨터의 모니터에 Lost One이라는 글씨가 뜨면서 전 세계가 피에 휩싸이는 동영상이 흐른다.

응접실에 가니 대령도 프리시아의 죽음을 알고 있는 듯 하더군. 그것에 대하여 여러 이야기를 한 다음에 그는 나가 버리고 난 프리시아의 방에서 한참 동안 생각을 했지. 내 방으로 가니 모니카가 두고 간 핸드백인가가 있었어. 뒤져보려던 도중에 대령이 들어오고 그는 모니카를 보면 빨리 연락하라고 말했지. 다른 곳을 돌다 오니 모니카가 소파에 메모를 남겨 뒀어. 내용은 '안녕히'. 어디 갔는지는 모르겠지만 찾아내고 말겠어. 모니카가 사라진 뒤 박물관에 가니 대령이 있는데 그는 모니카를 빨리 찾아내라고 한 뒤 가 버렸어. 이제 어둑어둑해졌군. 한번 속는 셈치고 호텔에 가서 마이나의 방에 갔는데 몸을 웅크리고 자고 있더군. 나도 이만…. 내일.

아침에 일어나 보니 모니카가 사라졌더군. 어디로 갔는지는 정말로 모르겠어. 내 손목시계를 가지고 도망쳤더군. 왕궁에 가서 안치실에 갔더니 누가 EVE를 가져갔어. 빨리 대령에게 연락하지 않으면! 대령도 EVE가 없어진 것은 알고 있더군. 빨리 모니카를 찾아내라고 하는데 생각이 짚히는 곳이 있어서 광장으로 갔어. 거기서 갑자기 공중전화가 울리기에 봤더니 나의 어두운 마음이 나를 자꾸만 꼬시는군.

시스템다운? 자아붕괴?

그후 왕궁에서 쿄코를 만났지만 그는 갑자기 서두르면서 가 버렸고 에니아마을에 가던 도중에 한 꼬마에게 모니카 같은 사람을 봤다는 이야기를 들었지. 갔더니만 또 다른 내가 잠시 뭔가를 꾸미고 갔더군. 그런 뒤 댄스홀에 가 봤더니 어떤 여자가 에니아마을

로 갔다고 하더군. 갔더니 모니카의 모습이 보이는 거야. 하지만 아무말도 없이 지나가 버렸지.

그 뒤에 박물관을 거쳐서 광장으로 간 뒤에 어느 집으로 들어가니까 죽은 줄 알았던 프리시아가 있었어. 프리시아는 죽은 자가 EVE(마야코)였고 모니카가 가지고 다니는 관속에 들은 것은 EVE(가짜 프리시아)의 시체라고 진상을 밝히고 있어. 그리고 모니카는 사막에 들어가 추격자들의 손을 피할 것이라고 하는군. 하지만 나는 들어가겠어.(3번 CD로 바꾼다)

◎모니카는 15세, 에르디아를 떠날 때부터 프리시아의 부하였다

◎프리시아를 죽이려 대시고가 온다는 것을 안 뒤 마야코가 프리시아로 변장을 한다

EVE(마야코)를 꺼내어 완전히 깨웠지만 남은 생명은 5시간. 마야코는 그 동안 값지게 살아보고 싶다고 했다.

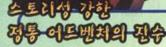
Lost One

앞으로 전진하던 중 광장에서 켄조를 속이려던 목소리가 다시 들리기 시작한다. 그 자는 사쿠라바. 알타일 코퍼레이션 빌딩 위에서 떨어진 뒤 머리를 심하게 다친 모습으로 나타났다. Lost One을 해방한 것은 ADONIS=사쿠라바였던 것이다. 그는 바로 인질로 쿄코를 잡고 인질극을 벌이지만 인질로 잡힌 쿄코는 자세만큼은 흐트러지지 않았다.

그동안 유지가 사라져 있었고 그는 사쿠라바의 뒤를 돌아 그를 노리고 있었다. 켄조는 그것을 알아차리고 사쿠라바를 도발시켜 사쿠라바의 신경을 완전히 켄조에게 가도록 유도한다. 마침내 참지 못하고 총을 쏘는 사쿠라바와 그것을 맞아 버린 켄조. 켄조는 완전히 쓰러지기 전에 자신이 가지고 있었던 메모리를 사쿠라바에게 던지고, 사쿠라바는 그것을 겨냥해서 총을 쏘았지만 그것은 단순한 기름통이었다. 그의 최후를 지켜본 켄조는 힘이 빠져 울먹이는 쿄코의 얼굴을 보며 숨을 거둔다.

EVE가 없어졌다?

앞으로 전진한 쿄코와 유지는 천막을 발견하고 안에 있는 모니카와 EVE를 찾아낸다. EVE를 이용하여 백신을 만들어 돌아가는 둘. 그 아름다운 둘의 뒷모습을 끝으로 게임은 막을 내린다.

스토리성 강한 정통 어드벤처의 진수

듀오 이후 처음 해보는 전통적인 어드벤처 게임이었다. 디자이어에서 사용된 루시드 모션을 사용한 이벤트 동영상은 동영상임을 의심할 수준이었으며, 시나리오도 최초에는 겉도는 느낌이 강하지만 영화적인 전개를 생각해 볼 때 지극히 당연한 것이다.

다만 아쉬운 점이라면 역대 세가 계열 게임기의 고질적인 그래픽의 문제, 시나리오가 후반으로 갈수록 억지가 늘어만 가는 것, 힌트가 영 나오지 않아 사람 쓸데없는 방황을 하게 만드는 것 정도이다. 한가지 공략을 하면서 대화집을 수록하지 못했다는 아쉬움이 남는다. gC

남자는 세상물정 모르는 청소년, 여자는 못내게 신참 조사관. 억지가 심하지 않은지?

© IMADIO / C'S WARE

플레이 시간 30일이 지날때마다 FF7 캐릭터가 등장!!

에어가이츠

남코의 한 관계자에 의하면 아직 정확하게 어떤 캐릭터인지는 밝힐 수 없지만 에어가이츠의 가동시간이 30일 정도가 지나면 FF7에 등장했던 캐릭터 중 한 명이 등장하게 되고 그 다음 30일 정도가 지나면 또하나의 캐릭터가 등장하게 된다고 한다. 과연 누굴까?

제작사 : 남코, 스퀘어
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

기본조작

레버와 버튼

레버는 8방향으로 입력이 가능하며, 버튼은 4개로 가드와, 하단, 상단, 필살기로 되어 있으며 2개 이상의 버튼 입력으로 가능한 기술들도 있다.

	레버 중립	레버 입력	하	상	필
버튼 무입력	상단 가드	레버방향으로 달리기	하단 공격	상단 공격	필살기
G 누른 상태	하단 가드	레버 방향으로 걷기	강한 하단 공격	강한 상단 공격	점프

기본동작과 공통기술

■ 달리기

레버를 8방향 아무 곳이나 입력을 하면 달리기가 된다. 이 때는 가드 불능인 무방비 상태로 타이밍을 조정하거나 필살기와 나무상자를 피하는 수단으로 이용하자.

■ 걷기

G를 누르고 있는 상태에서 이동을 하면 걷기가 이루어진다(상·중단 오토 가드상태). 만약 걷고 있는 동안 갑자기 하단공격을 상대가 해 온다면 레버를 떼는 것만으로 하단 가드로 전환할 수 있다. 다시 걷고 싶다면 레버를 누르는 것만으로도 OK!

■ 구르기

G를 누르고 있는 상태에서 레버를 어느 방향이든지 2회 입력하면 그 방향으로 구르기가 된다.

■ 점프

레버를 2회 입력하거나, G + 필살기 버튼으로 가능하다(사스케 2단 점프 가능). 버튼을 누르고 있는 시간에 점프의 높이를 변화시킬 수 있다. 점프는 높은 곳을 올라가는 이동수단뿐만 아니라 공격과 회피에도 사용할 수 있다. 또 필살기를 피하는 것도 가능하다.

■ 회피

레버로 회피방향을 정한 후에 가드 버튼을 2회 입력하면 몸에서 전류가 나타나면서 회피동작이 이루어진다(모든 공격을 피하는 것이 아니라, 주로 필살기공격을 회피한다).

■ 던지기 회피

타이밍은 던지기 모션 중에 플레이어 캐릭터가 하얗게 빛나는 순간이다. 그러나 이 발광 타이밍은 던지기 기술마다 다르므로 발광을 확인한 후 G버튼을 누르면 대부분 타이밍이 맞지 않는다. 따라서 빛나기 직전에 던지는 측의 캐릭터가 소리를 내므로 그 소리로 짐작해야 한다.

나무상자를 파괴하면 출현하는 아이템에 이스케이프 포인트라는 것이 있는데 이것을 취하면 그 라운드 중에 통상보다 빨리 캐릭터가 발광하므로 발광을 확인한 후에 던지기 회피를 입력하는 것이 가능하다.

■ 낙법

다운회피기로 다운기를 당한 후 착지하기 전에 G버튼을 누르면 된다. 또 그 동안 레버를 입력하면 착지 시에 이동하면서 낙법도 가능하다. 낙법의 이점은 구르는 것에 의한 대미지 회피와 다운 시에 추격타 회피다.

■ 잡기

G + 상 + 하버튼을 누르면 잡기인데 레버로 방향을 입력하면 태클이 들어간다. 아이템박스 앞에서는 상대방을 향해서 밀어버리는 동작이 된다.

■ 특수공격

필살기 + G + 하를 동시에 누르면 특수공격으로 어느 방향에 있던지 상대방을 공격한다.

■ 반격기

모든 캐릭터에 존재하는 것은 아니나 가드 불능인 사스케의 칼이 몸에 히트되기 전에 가드버튼으로 반격이 된다. 그 외에도 다른 공격도 가능하다.

■ 도발

레버로 방향을 설정한 뒤에 스타트버튼을 누르면 각 캐릭터마다 여러 가지 도발동작이 나타난다.

■ 정지

레버 중립 또는 G버튼. 정지 동작은 방어에 필요하다. 기본은 걷기 ➡ 레버 떼기(서서 가드➡ 앉아 가드) 또는 G ➡ 레버 입력(앉아 가드 ➡ 서서 가드)로 OK!

■ 스텝

스텝이라는 것은 일정구간을 이동하는 수단을 말한다. 입력 방법은 앉은 상태에서는 G를 누른 상태로 레버를 짧게 입력하며 걷는 중이라면 한번 레버를 떼고 다시 입력하면 가능하다. 스텝 중에 전용기술이 있어 공격방법의 한가지로 생각해도 좋다. 게다가 스텝 중에는 앉아 가드를 겸하고 있으므로 앉아 가드를 하면서 공격으로 전환하는 이점이 있다. 상대의 공격을 앉아 가드한 후라면 레버를 입력하는 것만으로 스텝을 사용할 수 있으므로 스텝 중에 상 또는 아래로 공격을 나누어 하는 공격도 가능하다.

■ 공통기술

던지기 기술로 4방향의 잡기에 따라서 모션이 달라진다.

특수동작

■ 기상하기

다운된 상태에서 기상하는 방법이 몇 가지 존재한다.

① 다운된 상태에서 레버 입력만으로 구르기를 한다(전방향 가능하며 이동중 다른 방향으로 구르기 가능하다).
② 다운된 상태에서 G버튼은 아무 공격없이 그 자리에서 바로 기상한다.
③ 하버튼은 하단공격을 하면서 일어난다.
④ 상버튼은 상단공격을 하면서 일어난다.
⑤ 필버튼은 바로 기상하여서 필살기 공격을 한다.
⑥ 상+하버튼은 회전공격을 하면서 기상한다.

■ 가드불능

가드불능 공격이 되면 캐릭터의 몸 색깔이 붉은 색으로 변한다. 이는 가드불능을 나타낸다.

■ 필살게이지

필살게이지가 0이 되면 각각의 캐릭터마다 특수한 기술이 나타난다.

특이한 인터랩트 사용방법

우선 플레이어 캐릭터를 다운되게 하자. 여기서 상대가 다리후리기 등으로 다운상태에 히트하는 공격을 계속할 때 타이밍을 맞춰 필살기를 입력하면 갑자기 선 상태로 복귀해 인터랩트를 한다.

다운되어 있을 때 다운공격을 받아도…

인터랩트가 가능하다

사스케는 스스로 놀기를 해서 게이지를 채우기도 하고 스테이지의 아이템 박스에서도 보충할 수가 있다.

■ 인터랩트

필살게이지가 없으면 작동되지 않는다. 필살게이지를 소모하는 기술로 상대방의 타격기에 타이밍을 맞춰 필살기버튼을 입력하면 그 타격기를 피하면서 반격이 가능하다. 성공하면 반격으로 체력게이지의 약 1/12 정도 대미지를 상대에게 주지만 동시에 자신의 필살기게이지를 1/6 소비해 버린다. 이 인터랩트는 상대의 지상연계기를 당하고 있는 중에서도 가능하다는 특징과 이점을 갖고 있다. 반면에 약점으로는 인터랩트가 불가능한 기술이 존재한다. 그리고 기술의 경직 중에 공격당한 경우도 인터랩트가 불가능하다는 점에 주의하자. 또한 입력이 빠르면 필살기가 나와버리므로 주의를 요한다.

■ 저스트프레임

저스트프레임이란 타이밍을 절묘하게 맞춰 공격버튼을 입력하여 구사 가능한 연계기를 말한다. 통상기의 공격 중에 버튼의 입력에 따라서 특수기술이 발생된다. 종류별로는 몇 가지 타입이 있다. 상대의 배후에서 나타나는 타입과 공격 판정이 나오기 전에 캔슬하는 것과 먼저 입력하는 선입력 등이 있다. 캐릭터에 따라서 저스트프레임이 다르게 작동되므로 자신의 캐릭터를 정한 후에 완전하게 익히도록 하자.

저스트프레임은 작동시 푸른 빛이 나타나며 공격이 이루어지므로 금방 알아볼 수가 있다. 보통 타격후 판정이 나타나기 바로 직전의 아주 짧은 시간에 버튼을 입력해야 하므로 상당

연계기를 방어하자

하단 ➡ 상단(중단)

하단 후 상단(중단)을 가드하는 방법은 G를 누른 채 레버를 입력하던지 G를 떼던지 하는 두종류가 있다. 기본적으로 레버를 입력하는 방법을 추천하지만 일부 하단 공격을 당한 후는 G를 뗀 가드(뉴트럴 가드)밖에 불가능하다.

G

G+ 레버

G를 뗀다

에어가이츠

하 어려우나 우선 들어가고 나면 후속타는 약간 쉽게 들어간다.

걷는 중 레버중립

걷는 중에 레버를 중립으로 하자마자 하를 누르면 된다. 걷는중 레버 중립의 공격을 쉽게 하려면 어느 상태에서든지(앉은 상태나 달리기 등) G버튼을 살짝 눌렀다가 놓으면 된다. 만약 익숙하게 구사되지 않는다면 걷는 중에 레버를 앞뒤로 흔들다가 뗀 후 재빠르게 커맨드를 입력하면 되는데 약간이라도 늦으면 앉은 자세가 되어 다른 공격이 들어간다. 공략을 해보니 그 후에 하단을 누르면 앉아서 이동되는 기술이 나타나게 된다. 쉽게 말하면 철권의 헤이하치의 풍신 동작과 같다고 보면 된다.

아이템으로 대전을 유리하게 하자

스테이지 곳곳에 나무상자가 놓여 있다. 이것들을 던지거나 특정 타격으로 파괴하면 아이템이 다수 출현한다. 물론 전부 취해도 상관없지만 필요한 효과가 있는 아이템만을 우선적으로 취하는 것이 효율적이라고 할 수 있다.

스테터스 UP 아이템

흰약

필살기 게이지가 회복한다

캡셀

POWER UP 문자대로 공격력이 1.5배 업된다

파란 약

ESC POINT라고 표시된 이것은 던지기회피 포인트를 명료하게 해준다

녹색 약

이것은 DEFENCE UP이라고 표시된 대로 방어력이 1.2배로 업된다

컵라면

이것도 방어력이 1.2배로, 계속 취하면 1.4, 1.6으로 상승한다

고기

공격력이 1.5배가 된다. 다른 아이템들과 마찬가지로 효과는 10초간만 지속된다

득점 아이템

먹는 것이라고 반드시 체력이 회복되는 것만은 아니다. 이것들은 득점 아이템으로 하이스코어를 목표로 한다면 반드시 나무 상자를 파괴해서 입수하자.

사과

400점으로 득점 아이템 중에서는 최고 득점을 자랑한다

별

의외로 득점은 150점으로 낮다

통조림

득점은 200

케익

350점 득점

코인

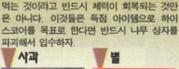
득점 아이템 중에서는 최저 득점인 100점, 무시해도 좋다

무기 아이템

상대에 직접 대미지를 주는 것이 가능한 무기. 접촉하면 주울 수 있고 G로 간단하게 던질 수 있다.

다이너마이트

일정시간이 경과하면 폭발해 버린다

나이프

공격 버튼으로 상대에 던져버린다. 직선으로 날아오므로 피하기 쉽다

도끼

나이프와 동일하게 상대에게 던진다

도끼

후반 스테이지가 되면 가끔 출현한다. 회피는 간단하다

에어가이츠 고수가 되자!!

「에어가이츠」는 여느 게임과 달리 움직임이 다르다. 정신없이 필드를 뛰어다녀야 하고 여러 높이의 스테이지에서 바쁘게 움직여야 한다.

에어가이츠의 특징 중에 하나인 고저차는 「버철 파이터3」처럼 자연스러운 고저차가 아니라 층이 확실하게 구분이 된다. 상대방보다 높고·낮음의 차이에 따라서 이루어지는 공격이 구분이 되어 있고, 통상기나 필살기 등도 상대보다 낮은 곳에서는 이루어지지 않는 경우도 있다. 그러므로 자신이 어떠한 곳에서 상대를 공격하느냐에 따라 게임의 진행이 달라진다. 아주 좁은 곳에서 격투를 벌이는 것이 싫다면 재빠르게 넓은 곳 또는 높은 곳으로 이동하여 대전하자. 알아둘 것은 스테이지의 중간에 존재하는 아이템박스를 잘 활용하는 것도 좋은 방법. 이 아이템박스를 상대방에게 밀어버리기도 하고 아이템에 따라 공격력과 방어력이 늘어나기도 하고 필살게이지가 늘리는 등 여러 가지 능력을 올릴 수 있다.

또한 정면에서만 격투를 벌이는 것이 아니라 달리다가 때로는 걷다가 상대방의 측면이나 배후에서 가드불능 상태에서 적절하게 공격을 해야 한다. 주로 상·중·하단의 공격이 이루어지는 반면에 에어가이츠는 주로 상단과 하단이 주요 공격라인이면서 필살기 등을 이용한 변칙 공격이 주로 이어진다. 상대방을 구석에 가둔 채로 등뒤에서 공격하는 게임은 에어가이츠 외에는 별로 찾아볼 수 없을 것이다. 상대방의 공격을 회피하는 방법이 많으므로 다른 게임과 달리 무조건 붙어서 싸우는 것이 아니라 근거리·원거리 공격이 가능하므로 거리감각을 최대한 익혀두고 격전을 벌이자.

다운되어 있는 상태에서는 레버를 움직이는 방향으로 구르기가 된다. 이 구르기는 굉장히 많이 움직인다. 그러니까 보통 버튼을 눌러서 일으켜 세우지 않으면 보통 10바퀴 정도 구른다. 다운상태에서 그대로 누워있을 수도 있는데 이때에는 하단공격 등이 들어가므로 조심해야한다. 조금 활용해 본다면 다운된 상태에서 적에게 접근하여서 공격하기도 굉장히 좋다. 인터럽트의 경우 점프동작이 들어가는 공격에는 작동이 되지 않으므로 잘 활용해서 상대를 다운시키고 연속공격을 하자.

또 한가지 몸에 색으로 자신의 상태를 알려주므로 주의해서 잘 살펴보자. 우선 회피동작중(가드버튼 연타) 투명하게 보이고, 가드가 불가능한 상태에는 푸르게 변하고 가드가 가능한 상태에서는 회색 빛의 반원이 몸에 그려진다. 또 태클 때에는 몸이 붉게 변한다. 자신뿐이 아니라 상대방의 몸 색깔도 잘 살펴보도록 하자.

상단(중단) → 하단

연계를 가드하는 경우는 레버를 입력하던지 떼는 방법이 좋다. 때문에 서서 가드에 성공한 후에 상대방의 기술 패턴을 하단이라고 읽었다면 레버를 떼는 방법이 가장 좋다. 또 하단공격으로 인터럽트가 불가능한 기술은 거의 없으므로 이것도 노려봐도 좋을 것이다.

기본조작

입력 커맨드

- 상 = 상단공격
- 하 = 하단공격
- G = 가드버튼
- 필 = 필살기공격
- ~ = 길게 누른다
- N = 걷는 중 레버중립
- J = 저스트프레임
- + = 동시에 누른다

미시마 켄

미시마라는 이름이 낯익은 만큼 철권의 헤이하치나 카즈야를 떠올릴 것이다. 그와 마찬가지로 정말 기술이 흡사하다못해 같은 가문이 아닌가 싶을 정도이다.

철권의 나락, 풍신, 뇌신, 더블어퍼 등의 기술이 걷기중 레버중립에서 나오는 것이 많으므로 확실하게 익혀둘 필요가 있는 캐릭터이다. 무조건 달리는 것보다 걸으면서 하단 가드를 잘 처리한 후의 역습을 노려서 공격하는 패턴을 잘 익혀두는 것이 좋다.

타격기

커맨드	기술명
상 상 상	원투 킥
상 상 J 상 상 상 상 상	?
상 상 하 상	업 콤비네이션
상 하 상 상 상 상 상 상 상	연타 펀치
상 + 하	라이징 어퍼
상 + 하 + 필	오거 클래쉬
상 + 필 상	더블 어퍼
↓↘→ 상	후린 킥 어퍼
상+하 (적보다 높은 곳에서)	메테오 브레스
일어나면서 상	턴 하이 킥
일어나면서 상 + 필	사테라이트 킥
걷는중 상 상	햄머 소드
달리는중 상 상 상	트리플 블랙호크
달리는중 G + 상	에어 레프트 킥
달리는중 상 + 하	숄더 태클
앉아서 상	건 스트레이트
앉아서 상~	바주카 스트레이트
걷는중 N 상	디바이드 타일
걷는중 N 상 상	디바이드 너클
걷는중 N 상 하	디바이드 스핀 킥
걷는중 N 상 하 J 상	디바이드 콤비네이션
하	로우 킥
하 + 필	헬 스핀
하 + 필 상	브레이크 너클
하 + 필 상 J 상	?
하 + 필 하	호밍 슬라이딩
하 + 필 상 + 하	스토막 크래쉬
일어나면서 하	로우 킥
달리는중 하	슬라이딩 킥
걷는중 N 하 상	윈드 갓 핸드
걷는중 N 하 상+하	라이트닝 갓 핸드
걷는중 N 하 하 하	어비스 스핀
G + 상	힐 소드
G + 하	턴 로우 킥
G + 하 상	턴 로우 하이 킥
G + 상 + 필 하	미라쥬 스핀 킥
G + 하 + 필	샤워 킥
달리는중 G 상	턴 백 킥
→→ 상 하	?
→→ 하	파쇄축
상	아미 점프
하+필 상 하	부메랑 훅 레프트
하+필 하 J상	부메랑 훅 라이트
하+필 J상	헬 스핀 엘보
상 상 J상 상 상 상 상 J상	파이널 임팩트
상 상 J상 상 상 상 G	

잡기

커맨드	기술명
G +하+상	잡기
잡기후 상~	정면던지기
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	스피닝 파일

필살기

커맨드	기술명
필	암 건
필~	트리플 암 건
방향설정후 필	프트마인
구르기중 필	롤링 셋 마인
→↘↓↙←↖↑↗ 필	스이사이달 그레네즈
점프중 필	그레네이드 드로우
필살기게이지가 없을 때 필	암 해머

더블 어퍼로 공격 중이다. 흡사 카즈야와 같은 모습

잔상을 남길 정도로 강력한 발 공격

푸른 빛은 저스트프레임 공격 중임을 나타낸다

붉은 색의 모습으로 보여 가드불능기다

걷는 중 레버 중립중에 이를 입력하면 특수한 스텝으로 전환된다

저스트 기인 부메랑 훅 라이트는 커맨드 최후에 한 상을 재빨리 입력해야한다

요요 요우코

강력한 하단공격을 많이 가지고 있는 캐릭터이다.

일어나면서 띄우기 공격이 많아 추가 공격을 하기가 아주 좋으며 필살기로 멀리 있는 적을 바로 앞으로 끌어온 후 공격하는 패턴도 있다. 가만히 서서 공격하는 것보다는 달리면서 공격하는 전법이 잘 어울릴 것 같다.

타격기

커맨드	기술명
상 상 상	연수천각
상 상 하	연수천불
상 상 J 하 상 상	?
상 하	수선
상 필 상 상 상 상	갈입
상 + 필	포실축
상 + 하	만월
↓↘→ 상	누선축
상 + 하(상대방보다 높은 곳에서)	신풍
일어나는중 상	삼일월
일어나는중 상 + 필	윤회장
일어나는중 상 + 필~	윤회황천평판
걷는중 상 상 상 상 상 상	귀자모신축
달리는중 상 상 상	천공삼연각
달리는중 상 하	천지연각
달리는중 상 + 하	석궁도
앉아서 상	앵락
걷는중 N 상	구월분
하	경축
하 상	선천연각
하 하 상	이선번추
하 하 하	연선불
하 하 필	이선환훈
하 + 필	조롱
하 + 필 상	조롱평수
하 + 필 상 + 하	여유
달리는중 하	류활퇴
앉아서 하	선불
걷는중 N 하 상	헌불축
걷는중 N 하 하	축국부
걷는중 N 하 상 하	이타 · 양
걷는중 N 하 상 + 하	이타 · 반양
걷는중 N 하 하 상	이타 · 음
G + 상	팔분월
G + 상 + 필	양승축
G + 하	선불
G + 하 상 상 상 상	지선비약각
G + 하 + 필	가맹나축
달리는중 G + 상	질풍월
달리는중 G + 상	이만월
일어나는중	윤반축
필 + 상 + 하	펀치계열반격
→→ 하	다운공격
상	추몰
상 필 상 상 상 상	연주천각
달리는 중에 하	유골퇴
달리는 중에 상 + 하	석궁도
달리는 중에 N G 상	이만월
상상 J하 상 상 J상 상 상 상 상 J하 하	선빌강림

잡기

커맨드	기술명
G + 하 + 상	잡기
잡기 후 하~	잡기
좌측에서 잡기 후 상 또는 하	퀸시예수
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	평수수정

필살기

커맨드	기술명
필	귀자모신식요요
필~	섬패
점프중 필	비디마
필~ + 하~	광견산보
↓↘→ 필	세계일주
필살기게이지가 없을 때 필	평수축

영영이를 흔들어 대는 요우코의 도발 장면

○발을 잡아 반격기로 공격 중이다

○목을 잡아서 뒤로 던지는 요우코

필살기인 요요를 이용한 공격

대쉬 중에 레버를 누른 채 G를 재빨리 누르면 필살기를 피하는 회피행동이 나온다

나심

「트발2」의 닥터 V와 「철권2」의 부르스를 연상하면 아주 쉽다. 기술이 거의 비슷하며 저스트프레임 기술이 다수 존재하며 주로 하단공격이 많다.

또한 부메랑 기술은 상대방을 약간 놀리는 듯한 포즈를 가지고 있어서 아주 재미있다. 주로 상단 기술이 많으며 그에 파생되는 기술이 상당히 많다. 완전히 몸에 익히기까지 다소 까다로운 편이다. 그러나 하단공격들은 아주 강력하다.

타격기

커맨드	기술명
상 상 상 상 하 상	보디 브레이크 크래쉬
상 상 상 상 하 하	보디 브레이크 쇼트
상 상 상 하 상	본 크래쉬 콤비네이션
상 상 상 하 하	본 브레이크 콤비네이션
상 상 하 상	시저 크래쉬 콤비네이션
상 상 하 하	시저 콤비네이션
상 상 J 상 상 상 상	베어 팬크
상 상 J 상 상 상 하 하	베어 크로우
상 상 J 상 상 상 하 상 상 상	크레이즈 어 코드
상 하 상	브레이크 콤비네이션
상 하 하	크래쉬 콤비네이션
상 하 J 상 상 상 상	?
상 하 J 상 상 하 하	?
상 하 J 상 하 하	?
상 하 J 상 하 상	?
상 상 J 상 상 G + 상	이글 콤비네이션
상 상 J 상 상 상 하 상 상 상 상	?
상 하 J 상 상 G + 상 상	?
상 하 J 상 상 G + 상 G + 상	?
상 상 + G 상	하프 킬링
상 + 필	햄머 너클
상 + 하 + 필	허리케인 스트레이트
상 + 하	재핑 그리
상 + 하(적보다 높은 곳에서)	플라잉 보디 어택
→↘↓↙←↖↑↗ 상	하이 스핀 킥
↓↘→상	레프트 소크크라브
↓↙← 상	라이트 소크크라브
앉아서 상	니 어택
앉아서 상 상 상	드리플 니 어택
일어나면서 상	로버트 어퍼
일어나면서 상~	피니쉬 로퍼
걷는중 상	하이 킥 쇼트
달리는중 상	데스 햄머 원
달리는중 상 상 상 상	드리플 데스 햄머
달리면서 상 + 하	크로스 어택
하 상	시저 킥
하 하	더블 로우 킥
걷는중 N 하 하	로우 부메랑 훅
걷는중 N 하 상	크래쉬 훅
달리는중 하	슬라이딩
G + 상	브레이크 스트레이트
G + 하	허리케인 로우 킥
G + 상 + 필	세파타크로우 롤링
G + 하 + 필	세파타크로우 롤링
방향설정 후 G 상	백턴 킥
앉아서 ← G + 상	레프트 부메랑 훅
앉아서 ← G + 상 상	레프트 부메랑 어퍼
앉아서 → G + 상	라이트 부메랑 훅
앉아서 → G + 상 상	라이트 부메랑 어퍼
앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 하 상	크래쉬 부메랑
앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 하 상 + 하	크래쉬 부메랑 니
앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 하 하	크래쉬 부메랑 로우
앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 하 상	브레이크 부메랑
앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 상 하 상 + 하	브레이크 부메랑 니
앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 상 하 하	브레이크 부메랑 로우
→→ 하	다운공격
상	점프
상 G+상 상	하프킬링
→↘↓↙←↖↑↗ 상 상 상 상 상	허리케인 스핀 킥
서면서 G	트리플 킥
상 상 J상	허리케인 콤비네이션
상 상 J상 상 하	스네이크 킬러
하 J상	사이드와인더 콤비네이션
하 J상 상	스왈로 콤비네이션
하 J상 상 상	페닉스 콤비네이션
하 J상 상 G+상 상	토마호크 핑포인트
하 J상 상 G+상 G+상	토마호크 콤비네이션

잡기

커맨드	기술명
G + 하 + 상	암록 홀드
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	니 브레이크 원
니 브레이크 원 후 (무릎치기 후) G	니 브레이크 투
니 브레이크 투 후 (무릎치기 후) G	토하이

필살기

커맨드	기술명
필	데스 파이어
필~	데스 퍼펙트파이어

가드하기 급급한 미시마 켄. 발동되는 저스트프레임의 공격이 같다

긴 팔을 이용한 나심의 스트레이트 공격

○니 브레이크 원에서 니 브레이크 투로 연결하려면 무릎이 맞은 순간 G를 누르면 된다

상대 팔을 공격하는 무릎치기

테클 후 안면을 공격 중인 나심

사스케

사스케의 기술 중엔 가드불능기가 상당히 많이 존재한다. 무조건 달리는 것보다는 걷고 달리는 것을 잘 활용하면서 사용하는 것이 좋다. 달리면서 사용하는 공격들은 일직선으로 진행이 되므로 적이 회피하기 어려운 상황이 아니면 무리하게 남용하여서는 안 된다. 스스로 눕기를 해서 필살 게이지를 채우므로 필살기를 잘 활용하는 것이 좋다. 그러나 눕기는 적의 장풍계열의 필살기는 피할 수 있으나 하단공격은 피하지 못하므로 잘 알아두자.

타격기

커맨드	기술명
상 상 상 하 상	흑연인
상 상 상	연격참
상 상 하	연격선각
상 상 상(히트 전에) J 상	연격환용
상~	?
상~ (히트시) J 상 상 상 상 J 하	용승연격무
상 + 하	고전승
상 + 하 상 + 하	쌍호승
상 + 하 상 + 하 상	쌍호진
상 + 필	지격참
상 + 필 상	격참등룡
상 + 필 (히트 전에) J 하	환치생
↓↘→ 상~	악타 · 좌
↓↙← 상(G 캔슬)	악타 · 우
→↘↓↙←↖↑↗ 상	독락의 무
상 + 하 (적보다 높은 위치에서)	독반망
일어나면서 상	등룡참
앉은 상태에서 상 상 상	기념참
걷는중 상	구타
달리는중 상 상 상	연면참
달리는중 상 + 하	낙종
하 상 상	부인락종전각
하 + 필	지섬
하 + 필 하	지섬돌
→↘↓↙←↖↑↗→ 하 또는 상(반드시 점프)	독락의 무
걷는중 N 하 상	도도각
걷는중 N 하 하	도수퇴
걷는중 N 하 하 상	사연
걷는중 하	변경타
걷는중 하 하	수지주
달리는중 하	낙종
G + 상	꺾기
G + 하	사진
G + 하 상	쌍호진
G + 상 + 필	등각
G + 하 + 필	투구분할
방향설정 후 G 상	공참각
→→ 하	다운공격
상	권격
하	인인각
달리는중 N G 상	공참각
걷는 중에 하	변경타
걷는 중에 하 하	수지주

잡기

커맨드	기술명
G + 하 + 상	등룡낙술
등룡낙술 후 상~ 또는 하~	배면취
등룡낙술 후 G	두개가르기
두개가르기 후 G	멸살의 춤
상 + 하 + 필 (상대 공격이 히트하기 전)	우츠세미의 술
상 + 하 + 필	눕기
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	모즈오토시

필살기

커맨드	기술명
필	수리검
필~	누선수리대검
필 상	연락
필 하	마키비시
방향설정 한 후 필	순동격
점프중 필	연막
필살기게이지가 없을 때	지격참

공중에서 히트 중인 체스트프레임

구석에 몰아두고 가드불능기로 공격 중이다. 음~ 불쌍한 요우코

체스트프레임 공격 히트로 솟구치는 나성의 모습

누워서 필살게이지를 채우는 사스케

이서문

「버철 파이터」의 아키라와 「철권2」의 미쉘과 비슷하다. 공격발동시간이 약간 느리기는 하나 상당히 강력하다. 상 버튼 연타나 하 버튼 연타로만도 연계가 이루어질 정도로 판정범위도 상당히 넓고 강력하다. 필살기는 발동 후 거두어들이는 시간이 있어서 반격당할 우려가 높으므로 발이 달리는 상대에게는 되도록 사용을 자제하자.

타격기

커맨드	기술명
상 상 상 상	전신타장
상 하 상	추퇴승추
상 하	향후소퇴
상 하 하	추퇴위슬
상 + 하	철산고
상 + 하 + 필	강룡
상 + 하 + 필~	격강룡
상 + 필	맹호경파산
맹호경파산 후 레버← →(캔슬이동하기)	틈보
틈보 후(이동 후) J 상	틈보 철산고
상 + 필 상 상	파산강수
↓↘→ 상	권포장
일어나면서 상	포수
상 + 하 (적보다 높은 곳에서)	돌진
일어나면서 상 + 하	이문정주
걷는중 상 상	복호타개
걷는중 상 상 상	복호격타장
걷는중 상 상 상(히트 전에 → 또는 ← 캔슬) J 상	?
걷는중 상 상 G 상	복호격벽고
달리는중 상 상	연환퇴
달리는중 상 + 하	천질보
하 상	지소천추
하 하	지소위슬
달리는중 하	활소퇴
걷는중 N 하 상	천궁퇴
걷는중 N 하 하	비슬각
걷는중 N 하 하 상	악소익주
걷는중 N 하 상 + 하	악보정주
걷는중 N 하 필	체붕
체붕중 → 또는 ← (캔슬이동) J 상	붕신환상고
걷는중 N 하 필 상	붕신타장
G + 상	호박
G + 상 후 G를 먼저 뗀다	암경
G + 하	전소퇴
G + 상 + 필	천각
달리는중 G 상	철산고
상	충수
하	지소퇴
앉아 하 J 상	소익주

잡기

커맨드	기술명
G + 하 + 상	대전붕추
G + 하 + 상 상~	진보리고
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	첩산고

필살기

커맨드	기술명
필 (2회 가능)	신창(신창 '2만
필~ 상	천신격창
필~ 하	지신격창
필~	명파신창
점프중 필	강하창
→↘↓↙←↖↑↗ 필	신풍창
필살게이지 없는 상태 필	타개
필살게이지 없는 상태 필 상	태개천장

양팔을 좌우로 벌린 이 모습은 어디서 본 적이 있을 것이다

시스케의 팔을 잡아서 꺾으려 한다

무지막지 늘어나는 긴 창

저스트프레임에서 나오는 철산고

틈보철산고 후 (상 + 필)을 입력할 때, 움직이고 싶은 방향으로 레버를 입력하면 좌우를 확인할 수 있다

칸

철권의 에디라고나 할까? 캔슬되는 기술과 연결되는 기술을 완벽하게 구사한다면 진정한 최고의 캐릭터가 되지 않을까 생각한다. 다운된 상대를 일어나지 못하게 할 수 있을 정도로 판정범위가 넓은 기술을 많이 가지고 있다. 앉은 상태의 연계기술이 많으므로 캔슬과 배후 등을 잘 섞어서 사용하는 것이 가장 좋을 듯하다.

※ 1. 2 설명

1 = 레버를 뒤로하면 다른 기술로 파생되는 분기(등을 보였을 때의 기술가능)

2 = 레버를 좌 또는 우로 캔슬해 이동이 가능함

1. 2 = 위의 두 가지 조건이 모두 가능함

타격기

커맨드	기술명
상	네이츄아니
상 상 상1	프리즈나 킥스
상 상 하	더블 하이로킥
상 상 하 상1	디저트 킥스
상 하 상	플레밍 하이
상 하 하1	플레밍 로우
상 + 하	테일 스트라이크
상 + 필	윙 킥
상 + 필 상 상	일루젼 팡
상 + 필 하 하1	본 브레이크 바이팅
상 + 필 하 하1 상 상1 상1	본 브레이크 헤비
상 + 필 하 하1 상 상 + 하 상 + 하	본 브레이크 아웃 레이지
상 + 필 하 하1 상 상 + 하 하2	본 브레인크 패닉
상 + 하 + 필	와일드 소닉
상 + 하 + 필 필(연타)	소닉 다이아몬드
↓↘→ 상	크래쉬 페인트
→↘↓↙←↖↑↗ 상	데스트랙션 스핀
상 + 하(상대방보다 높은 곳에서)	네크레스 어택
일어나면서 상	에로우 킥
걷는중 상1 상	플레밍 플레이
달리는중 상	크로스보우 에로우
달리는중 상 + 하	크루얼 다이나믹
달리는중 상 + 하 상	크레이지시저
달리는중 상 + 하 하	루나틱 댄스
앉아서 상 상	헌팅 트윈
하2	네이츄 애로우
하2 상1 상 상 상	제일 콤비네이션
하2 상1 상 하	어레쵸 킥스
하2 상1 하	디테일 킥스
하2 하 상 상1 상1	캡처킥스
하2 하 상 상 + 하 상 + 하	어메이징 콤비네이션
하2 하 상 상 + 하 하2	할 시네이션 킥스
하2 하 하1 상1	웍 토킥스
하 + 필	데인저 엉클
하 + 필 상	데인저 댄스
달리면서 하	글라이드 킥
앉아서 하1.2 하 상	더블로우 앤 원 핸드킥
앉아서 하1.2 하 상 하2 상1 상1 상 상	리죠이스 댄스
앉아서 하1.2 하 상 하2 상1 상1 하	리죠이스 로우
앉아서 하1.2 하 상 하2 상1 하	인서니티 댄스
앉아서 하1.2 하 상 하2 하 상 상1 상1	켐베로스 콤비네이션
앉아서 하1.2 하 상 하2 하 상 상 + 하 상 + 하	레이지 댄싱
앉아서 하1.2 하 상 하2 하 상 상 + 하 하2	하운드 콤비네이션
앉아서 하1.2 하 상 하2 하 하1 상1	펜릴 콤비네이션
걷는중 N 하 (G 누른 상태) 상	와일드 포우 킥
걷는중 N 하 (G 뗀 상태) 상	와일드 블러드
걷는중 N 하 하	롤링 바이팅
G + 상1 상1 상	립스핀 카운터
G + 상1 하1 상1	립스핀 넘버
G + 상1 상 + 하1	칼로립 카운터
G + 상1 G + 상1 상 + 하1	메가립 카운터
G + 상1 G + 상1 G + 상1 상 + 하1	기가립 카운터
G + 상1 G + 하 G + 상1	?
G + 하1 상1	스피닝 팡
G + 상 + 필	터톤 킥
G + 하 + 필	리턴 어스
달리는중 G 상	턴백 킥
→→ 하	슬라이딩
상+필 하 하1 상 상+하 J 상	본 브레이크 레드
하2 하 상 상+하 J 상	서브 라이즈 콤비네이션
G+상1 G+상1 G+상1 (J 상)*무한 상+하1	저스트 인피니티
일어나면서 상 상+하	비스트 애로우

배후(등을 보인 후) 공격

커맨드	기술명
상 + 하	매드 킥
하2	더티 로우
J 상	소닉 댄스

잡기

커맨드	기술명
G+하+상	넥 풋킹 드로우
G+하+상 상~	바운드 리젝트
G+하+상 하~	암 풋킹 스루
등뒤에서 G + 하 + 상 상~	인컬뮤러블 드로우
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	라그나 로크

필살기

커맨드	기술명
필 (늑대 ⇄인간)	체인지 폼
늑대 상	울벤 킥
늑대 하	울벤 네일
늑대 상+하	하드 어설트
늑대 ← 상	인설트 킥
늑대 달리는중 상 + 하	GA. 원 어택
필살게이지 없는 상태 필	루나틱 하이

잔뜩 웅크린채 제자리에서 빙빙 돌고 있다. 과연 무슨 공격이…

늑대로 변하고 있는 죠의 모습

미구 할퀴어 대는 죠. 필살게이지가 0이 된 후 '필'로 해보자

단순한 발차기인데도 강력한 것을 알 수 있다

에어 가이즈

대서 이노바

레슬러 모델답게 레슬러의 모든 기술을 가지고 있다. 필살기가 대부분이 잡기로 구성되어있고 다운 잡기가 많이 있다. 접근전에서 강한 모습을 나타내는 캐릭터이다. 그러나 도망만 다니는 사람에게는 접근하기 불리하므로 필살기를 잘 활용하여야 할 것이다

타격기

커맨드	기술명
상	촙
상~	열혈 촙
상 상 상	트리플 촙
상 + 필	너클 바트
상 + 하	롤링 어퍼
방향설정 후 G 상	백턴 킥
↓↘→ 상	좌 연수참
↓↙← 상	우 연수참
일어나면서 상	대쉬 어퍼
앉아서 상	프론트 킥
앉아서 상~	맹렬 프론트 킥
앉아서 상~ 상	폭렬 더블 킥
걷는중 상	전투 킥
달리는중 상	대쉬 랠리어트
달리는중 하 하 하	아리 킥
달리는중 상 + 하	드롭 킥
달리는중 상 + G	대쉬 연수
하	로우 킥
하~	혼심로우 킥
걷는중 N 하 상	근성평수
걷는중 N 하 하	필승 스톤 핑
G + 상	당죽 베기
G + 상~	민절당죽 베기
G + 상 후에 G를 뗀다	지옥돌
지옥돌중 필	충고
G + 하	스턴 로우 킥
G + 하 + 필	골법옥축

잡기

커맨드	기술명
G + 하 + 상	해배트
해드배트중(히트되는 순간) G	해드배트2
해드배트중(히트되는 순간) G	해드배트3
G + 하 + 상 상~	대쉬 스크류 드라이버
G + 하 + 상 하~	넥시저스호이프
상대방의 오른쪽에서 G + 하 + 상	타이거 레그 록
타이거 레그 록 후에 G	인디언 데스 록
인디언 데스 록 후에 G	인디언 데스 록2
등뒤에서 G + 하 + 상	드래곤 스플렉스
드래곤 스플렉스 후에 상 또는 하	만고
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	대쉬 버스터

다운 던지기

커맨드	기술명
위를 보고 있는 상태에서 위로 던지기	슬리퍼 홀드
위를 보고 있는 상태에서 아래로 던지기	스콜피온 데스 록
위를 보고 있는 상태에서 좌로 던지기	치킨윙 페이스 록
위를 보고 있는 상태에서 우로 던지기	피규어 포렉 록
엎드린 상태에서 위로 던지기	인디언 데스 록
엎드린 상태에서 아래로 던지기	케멀 크래치
엎드린 상태에서 좌로 던지기	스트랭글 홀드
엎드린 상태에서 우로 던지기	보우 앤 애로우
상대 공격이 닿기 전에 필 후에 G	파워 봄

다운 잡기

커맨드	기술명
위를 보고 있는 상태에서 위에서 필	드래고 스프렉스
위를 보고 있는 상태에서 아래에서 필	자이언트 스윙
위를 보고 있는 상태에서 왼쪽에서 필	톰 스톤 드라이버
위를 보고 있는 상태에서 오른쪽에서 필	빗장 스프렉스
엎드려 있는 상태에서 오른쪽에서 필	빗장 스프렉스
엎드려 있는 상태에서 아래에서 필	기립 백 드롭
엎드려 있는 상태에서 왼쪽에서 필	타이거 드라이버
엎드려 있는 상태에서 오른쪽에서 필	타이거 드라이버
공중 점프 후 하강 중에 필	호밍 보디 프레스
필살게이지가 없어진 후 필	대쉬 시저스

필살기

커맨드	기술명
필	대서 봄
필~	파이널 대쉬
필 (달리는중) 상+하	대서 헤드 배트
필 상 (상단반격기)	투혼 스탠스

이노바의 자세는 필살잡기 발동 모습이다

엄청나게 강한 이노바의 필살 3단 잡기의 모습

다운되어 있는 상대방에게 다운 공격 중인 이노바

오오, 이 자세는… 이노바의 도발 장면 중 하나

한 대한

남코 작품의 철권 중 백두산보다 화랑의 기술에 가깝다. 플라밍고(크로우)의 자세를 보면 철권의 모델이 에어가이츠로 옮겨온 것인가 싶다. 크로우 자세에서 자유스럽게 이동을 할 수 있으며 강한 기술들이 많이 나온다. 저스트프레임 기술이 크로우 자세로 이어지고 또한 크로우에서도 연속차기가 파생되므로 무엇보다 타이밍에 강한 캐릭터라 할 수 있겠다.

타격기

커맨드	기술명
상 상 상 상 상	판 세이브 콤비네이션
상 상 상 하 상	판 블레이드 콤비네이션
상 상 상 J 상 상 상 상 상(크로우자세) (저스트프레임 이후 상공격 중단시 크로우)	?
상 상 상 J 상 상 하(크로우자세)	?
상 상 상 J 상 하(크로우자세)	?
상 상 상	?
상 상 하	컬링 브레이드
↓↘→ 상	턴 힐
상 + 하(적보다 높은 상태에서)	디스파레이트 어택
걸으면서 상	레이피아 킥
걸으면서 상 상 상	할버트 킥
앉은 상태에서 상	토우 액스
앉은 상태에서 상 상	악스 엑스 힐
일어나면서 상 상	랜스 힐
달리면서 상 상 상	헌팅 토마호크
달리면서 상	랜딩 크로우
달리면서 상 G + 상 상 상 상	노즈다이브 킥
상 + 필	힐 슬라이스
상 + 하 + 필	알티마 힐
하	블레이드 킥
하 + G 하 J 하 하	다임 프레일
하 + G 하 J 하 상	안저리 프레일
하 + 필(앉아 하)	린킨
하 + 필 상(플라밍고 자세)	린킨 스케어 크로우
앉은 상태에서 하 + 필(플라밍고)	린킨 스케어 크로우
하 + 상	스왈로 헌팅
하 + 상 상	스왈로 슬러스트
걸으면서 하	프레일 킥
걸으면서 하 상	더블 그레이브
달리면서 하	그랜드 챠크람
달리면서 하 + 상	스윙 킥
달리면서 하 + 상 하	스윙 시클
달리면서 G + 하	그랜드 시클
G + 상	이글 힐
G + 하	스피어 킥
G + 하 상 상	재버린 콤비네이션
G + 하 하 하 하	데스 프레일
G + 상 + 필	췌저 킥
G + 하 + 필	랜딩버드
방향을 설정한 뒤 G 상	리버스 힐
G + 상	크로우(플라밍고)
크로우 후 상 상 상 상(8회)	크로우 콤비네이션
크로우 후 상 하 상 상 상 상	피크 스위치
크로우 후 하 (다리 바꾸기)	스위치 킥
크로우 후 G + 상 상 상	트리플 윙가
크로우 후 G + 상 하 상	트리플 후라타

잡기

커맨드	기술명
G + 하 + 상	홀드 팔티잔
우측에서 G + 하 + 상 후 G	브러시키로틴
→↘↓↙←↖↑↗ G + 하 + 상	아마게돈
아마게돈후 G	아포칼립스

필살기

커맨드	기술명
필	코리아1호
필~	코리아10호

한대한의 필살기, 모션 성능은 좋으나 기술 발동시간이 길다.

공중 높이 떠오른 서스케, 한 대한의 발차기는 매우 강력하다.

철권3 화랑의 플라밍고와 같은 크로우 자세

등뒤에서 필살 내려찍기 중, 맞으면 과연 무사할까?

인터럽트, 필살기 버튼으로 이루어지는 멋진 반격기

숨겨진 캐릭터

에어가이츠에는 숨겨진 캐릭터가 존재한다. CPU전에서 모든 스테이지를 6분 40초안으로 클리어하면 스테이지에 코라우드, 티파 순으로 등장한다.

그 다음은 레드서틴 순으로 등장하는데 마지막 스텝 자막이 올라올 때에는 보너스 스테이지가 존재한다. 게이지도 없고 데미지 없는 것 같다. 제한된 시간 동안 격투를 벌이면 되는 것이다. 더 이상 어떠한 캐릭터들이 존재하는지는 밝혀지지 않았으나, 아무래도 FF7의 캐릭터들이 추후에 존재하지 않을까 생각한다.

역시 FF7에서 선보인 필살공격(기도블기)

한대한의 필살기를 피해 공중 공격 중인 크라우드

필살기를 그대로 통과시킨 크라우드

오~ 미니스커트를 입고 삼머공격을 하다니…

가운데 히트마크가 아주 인상적이다

현대한과 동시에 필살기를 날린다. 과연 어떻게 될까?

잡은 후 공중 높이 올려서 그대로 떨어져 내린다

달려드는 드지고, 누가 빠를까?

스텝 지역이 올라가는 중에 보너스 게임으로 레드서틴의 변종같은 보스

앞 뒤 공격 모두 강하다. 무시무시한 넬름

어디론가 끌려 걸어가는데

다운된 상대를 뒷발차기로 공격 중인 드지고

DIG에서 마지막 보스와의 격투 직전

크라우드가 사용 가능하다?!

CPU전에서 8번째 캐릭터까지 6분 40초 이내에 쓰러트리면 CPU캐릭터로 등장하는 크라우드와 티파. 그러나 기판 가동 개시로부터 한 달이 지나면 크라우드가 플레이캐릭터로 사용 가능하다. 그렇다면 티파는??

타격기

커맨드	기술명
상	솔저 점프
상, 하	솔저 하이로우
상, 하, 하	쿨 체인
상, 상, 하	솔저 체인
상, 상, 하, J상, 상	잭스 체인
상, 상, 상, 상	신라식 체인 데스 트랩
상 + 하	솔저 니
상 + 하 + 필	솔저 엘보
상 + 하 + 필, 상	데스 트랩 샷
상 + 필	솔저 훅
상 + 필, 상, 상	신라식 체인 빌
상 + 필, 상, 하	신라식 체인 제네시스
상 + 필, 상, 하, J상, 상	신라식 체인 알파
하	솔저 로우 킥
하, 하, 상	솔저 오리지날
하 + 필	니들 로우
G + 상 또는 걷는 중에 상	솔저 하이 킥
G + 상 또는 걷는 중에 상, 상, J상	신라식 체인 브라스터
레버 우 90도 회전 입력 상	솔저 페인트 라이트
레버 좌 90도 회전 입력 상	솔저 페인트 레프트
적보다 높은 위치 상 + 하	케이오스 어택
앉아 하 또는 G + 하	로우 스핀 킥
앉아 하 또는 G + 하, J상, 상	잭스 샷
스텝 하, 상	마광펀치
일어서며 상	쿨 킥
달리기 중에(레버를 입력한 채)G, 상	백 턴 킥
달리기 중에 상	에어 바스터
달리기 중에 하	슬라이드 바스터
달리기 중에 상 + 하	솔저 태클

던지기 기술

커맨드	기술명
정면 던지기	프론트 스플렉스
정면 던지기 상 또는 하	홀드 슬래쉬
좌측면 던지기	사이드 스루
우측면 던지기	풀넥
배면던지기	파광던지기
레버 1회전 던지기	초궁무신패참

필살기

커맨드	기술명
필	검을 뺀다
필(계속 누르기)	메테오레인
필살기게이지가 없을 때 필	배트베기

검을 뺀 후의 필살기

커맨드	기술명
상	신라 강하게 한번베기
상, 상, 상	바스터 소드 체인
하	신라 강하게 두번베기
하, 하, 하	하드 브레이커
상 + 하, 상, 상, 상	룬브레이드 체인
상 + 하, G + 상	브레이버
G + 상, 상, 상	버터플라이 엣지
이동 중에 G + 상	클라임 슬래쉬
이동 중에 G + 상, 상	클라임 해저드
이동 중에 G + 상, 하	클라임 미라쉬

©1997 SQUARE CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA
©1998 NAMCC SQUARE

KOF'98을 미리 만나 보자!

리얼 바우트 아랑전설 2

RB2 THE NEWCOMERS

이번 리얼 바우트 2(이하 : RB2)는 전작의 모든 캐릭터 20명과 추가된 신 캐릭터 2인을 포함한 모두 22명의 격투가들이 벌이는 아랑 전설의 7번째 작품이다.
전작에서 사용된 버튼식 연속기와 2중 라인 스크롤 공격을 포함한 모든 기술과 이번에 사용되는 신 필살기들과 연속기들을 중점으로 알아보도록 하자.

참고

기존의 네오지오는 로고 오픈시 'MAX-330 메가'가 표시되는 것은 누구나 알 수 있는 것이다. 그러나 이번 RB2를 기점으로 해서 네오지오의 오프닝 로고가 변경되었다.

이번 로고를 보면 알 수 있는 점이지만, SNK는 기존의 네오지오를 하이퍼 네오지오64와 함께 계속해서 이끌어 가려는 모습이 보인다.

네오지오의 유저로서 생각한다면 상당히 고마운 처사가 아닐 수 없다. 세가의 방침처럼 신 하드웨어가 나오면 기존의 모든 부분을 포기한다는 생각보다는 유저를 위한 배려를 해줄 수 있는 SNK에게 우선 안심이다.

앞으로 차세대 기종으로 나올 네오지오64 가정용을 기다리면서...

전작과의 차이점

전작 리얼바우트 스페셜을 생각한다면 기본적인 버튼 연속기인 A,B,C 방식을 먼저 생각할 수 있을 것이다. 그러나 이번 RB2에서는 전작의 시스템 보다는 과거 리얼바우트 커맨드를 이식한 것으로 생각할 수 있다(당연한 이야기지만 이번 RB2는 리얼바우트의 속편이기 때문이라고 생각해도 좋을 듯하다).

라인공격을 기본으로 모두 리얼바우트 시스템을 사용하기 때문에 이미 스페셜을 능숙하게 조작하던 사람도 새로운 기분으로 다시 플레이를 해봐야 되는 불행을 느낄 수 있을 것이다.

그외 아랑전설2 스페셜에서 사용했던 스테이지별로 1라인 시스템과 2라인 시스템을 구별해 놓아서 굳이 라인공격에 신경을 쓰지 않아도 게임을 쉽게 즐길 수 있는 모습을 볼 수 있고, CPU 대전시 게임오버 상태에서 컨티뉴했을 경우 유저를 위한 편리한 제도가 마련되었다. 바로 컨티뉴했을 때 앞에서 상대한 CPU 캐릭터를 쉽게 이길수 있는 모드이다.

모드는 모두 4가지로 파워게이지 점멸상대로 플레이, CPU 캐릭터의 기존 체력 게이지의 ¼만을 가지고 대전에 임하는 모드, 한판의 승리를 가지고 플레이하는 모드와 노말 모드가 준비되어 있다(과연 노말모드는 누가 할까?).

계속되는 시리즈로 약간의 지겨움을 느낄 수 있는 모습들을 아기자기한 설정으로 조금은 편하게 즐길 수 있게 생각을 한 것으로 보아 이번 RB2 역시 오랜 기간 인기를 얻을 수 있을거라 생각한다.

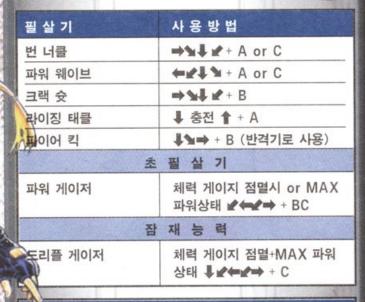
기본 조작 방법

A 버튼 : 펀치 공격
B 버튼 : 킥 공격
C 버튼 : 강 공격
D 버튼 : 라인 이동
대 쉬 : 레버 ➡➡
러 쉬 : 레버 ⬅⬅
점 프 : 일반 상태에서 레버 ⬆
강점프 : 대쉬 상태에서 레버 ⬆
중점프 : 일반 상태에서 레버 빠르게 ⬆
대쉬중점프 : 대쉬 상태에서 레버 빠르게 ⬆
가드켄슬 : P 게이지 ⅔ 이상 차 있을 때 필살기 입력
공중에서 방향전환 : 점프후 D 버튼 사용
라인 공격 1 : 라인넘어간 상태에서 상대를 공격할 때 A 버튼 사용
라인 공격 2 : 라인넘어간 상태에서 상대를 공격할 때 B 버튼 사용
라인 공격 3 : 라인넘어간 상태에서상대를 공격할 때 C 버튼 사용
라인 공격 4 : 상대 라인으로 넘어가 있을 때 D 버튼 사용
도 발 : C+D 버튼 사용

캐릭터별 필살기 및 연속기 소개

테리 보가드

필살기	사용방법
번 너클	➡↘⬇↙ + A or C
파워 웨이브	⬅↙⬇↘ + A or C
크랙 슛	➡↘⬇↙ + B
라이징 태클	⬇ 충전 ⬆ + A
파이어 킥	⬇↘➡ + B (반격기로 사용)
초 필 살 기	
파워 게이저	체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 ↙⬅↙➡ + BC
잠 재 능 력	
트리플 게이저	체력 게이지 점멸+MAX 파워 상태 ⬇↙⬅↙➡ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ⬅D + 번 너클
점프 강킥 + ⬇A +⬇B + ⬇C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ↘C + 라이징 태클
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ↘C + 크랙 슛
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ↘C + 번 너클(약)
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥 + 크랙 슛
점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 크랙 슛
점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 크랙 슛
점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 반 너클
구석에서 점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 트리플 게이저
구석에서 점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 라이징 태클
구석에서 점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥 + 라이징 태클
구석에서 점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥 + 트리플 게이저

전작의 강세를 뒤로하고 조금은 약한 모습으로 등장하는 테리 보가드, 그러나 현재 등장하는 캐릭터 중 가장 많은 연속기와 필살기를 가지고 있기 때문에 사용자가 어느 정도까지 사용가능한가에 따라 캐릭터의 강세가 틀려지는 캐릭터라고 생각한다.

추가된 필살기인 파이어 킥을 어느 정도 사용하는가에 따라서 게임의 승패에 큰 변화를 줄 것이다. 반면 파워텅크의 삭제로 인해서 조금은 파워가 떨어졌다는 모습을 지울 수가 없다.

변하지 않은 번 너클

'번 너클' 강 공격은 나가면서 딜레이 문제로 되도록이면 약 번 너클을 사용하고, 상대의 공중 공격을 대공기로 사용가능한 '라이징 태클'을 이용해서 날아오는 상대를 공격하고, 많은 연속기를 가지고 있는 테리는 다른 캐릭터에 비해서 강력한 모습을 볼 수 있다. 위에 정리되어 있는 테리의 연속공격을 사용해서 상대에게 많은 대미지 공격을 줄 수 있도록 하자. 이번 RB2에서는 위에 있는 연속기외 여러 가지가 있지만 쉽게, 대미지를 많이 줄 수 있는 연속기 만을 소개하고 있다. 만약 위에 있는 연속기를 못한다면 이제 당신의 테리의 시대는 마지막이 될 수도 있다.

엔디 보가드

필살기	사용방법
공파탄	↙↓↘ + B
비상권	↘↓↙← + A or C
참영권	↙→ + A or C
아탄행	참영권 사용중 →↓↘ + A or C
승룡탄	→↓↘ + C (반격기 사용가능)
환영 시라누이	점프중 ←↙↓↘ + D
초 필 살 기	
초 열파탄	체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 ↓↙←↙→ + BC
잠 재 능 력	
남 타탄	체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태 ↓↙←↙→ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + →C(공격히트시) + ←D + 비상권
점프 강킥 + ↓A +↓B + 참영권
점프 강킥 + →A + →B +↘C + 공파탄
점프 강킥 + →A + →B +↘C + 승룡탄
점프 강킥 + →A + →B +↘C + 초 열파탄
점프 강킥 + →A + →B + 남 타탄
점프 강킥 + →A + →B + 비상권
구석에서 점프 강킥 + →A + →B +↘C + 참영권
구석에서 점프 강킥 + →A + →B + →B + 남 타탄

새로운 초필살기와 딜레이가 적어진 비상권의 공격으로 어느 정도 회복세를 보이고 있는 엔디 비교적 커맨드 간편화로 인해 좀더 빠르게 접근전 공격와 원거리 공격을 적절히 가지고 있고, 전작 EX 캐릭터를 흡수한 듯한 모습을 보여주고 있기 때문에 모든 공격면에서 조금은 편하게 상대를 공격할 수 있을 것이다.

'환영 시라누이'와 비상권을 이용하고, 상대의 점프 공격시 '승룡탄' 혹은 '초열파탄'을 사용하고, 공중 점프공격후 연속으로 필살기 사용이 가능하기 때문에 틈을 주지말고 공격을 하자.

백점프후 바로 '환영 시라누이'를 적절한 타이밍에 공격을 시도하면 상대에게 많은 대미지를 줄 수 있다.

마지막으로 엔디의 콤보를 이용한 필살기인 '남 타탄'을 어느 정도 유용하게 사용할 수 있는가가 이번 시리즈에 가장 큰 관건이다. 점프후 상단공격과 하단공격을 적절히 석어 공격을 할 수 있도 록 수련에 들어 가자.

앤디의 환영 시라누이 작열

모든 필살기 계통의 기술들이 스피드가 떨어지면서 주연보단 초연의 인물로 등급됐다. 장풍계 필살기인 '허리케인 어퍼' 역시 2발로 감소하고 황금의 발꿈치의 변화로 인해서 완전한 하급 캐릭터로 변해버렸다.

신 선더 파이어와 타이거 킥을 자주 사용하도록 하자.

황금의 카운터

죠 히가시

필살기	사용방법
허리케인 어퍼	←↙↓↘ + A or C
슬래시 킥	→↘↓↙ + B or D
타이거 킥	→↓↘ + B (반격기 사용가능)
폭열권	A 버튼 연타
폭열권 피니시	폭열권 사용중 ↙↓↘→ + A (앉아 방어 불가)
황금발꿈치	↓↙← + B
초 필 살 기	
스크류 어퍼	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 →←↙↓↘ + BC
잠 재 능 력	
선더 파이어	체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태 →←↙↓↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + 타이거 킥
점프 강킥 + ↓A +↓B + ↓C
점프 강킥 + ↓B +↓B + 슬래시 킥 (약)
점프 강킥 + →A + →B + 허리케인 어퍼
점프 강킥 + →A + →B + 선더 파이어

그래픽의 변화로 기습으로 '타이거 킥'을 사용하고, 뒤로 도망가는 척 하면서 들어오는 상대를 '슬래시 킥'으로 공격하자.

잡기공격 후 추가타 공격은 ↓↙← + C

연속기 마찬가지로 별다른 변화가 없다. 다만 ABC 방식에서 AB 혹은 BC 로 변화 했을뿐.

격투 스타일: 무에타이
국적: 일본
직업: 무에타이 선수
생년월일: 1972년 3월 29일
신장: 180Cm
체중: 71Kg
혈액형: AB형
취미: 싸움

야마자키 류지

필 살 기	사 용 방 법
뱀술사 상단 (충전 가능 : 캔슬후 D버튼)	➡⬇↘ + A
뱀술사 중단 (충전 가능 : 캔슬후 D버튼)	➡⬇↘ + B
뱀술사 하단 (충전 가능 : 캔슬후 D버튼)	➡⬇↘ + C
박치기	근접거리 ⬅➡⬇⬆ + C
배로 돌려주기	상대의 장풍종류가 날아올때 ↙⬇↘ + C
나이프	➡⬇↘ + A or C (반격기 사용가능)
모래차기	➡⬇↘ + B
초 필 살 기	
길로틴	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
잠 재 능 력	
진 드릴	체력 게이지 점멸+ MAX 파워상태 근접거리 레버 1 회전+C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ⬅D + 뱀 술사 중단
점프 강킥 + ⬇A +⬇B + ⬇C
점프 강킥 + ➡A + ↘C + 뱀 술사 상단
점프 강킥 + ➡A + ↘C + 쓰러진 상대 ⬇⬇ + C
점프 강킥 + ➡A + ↘C + 길로티
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 뱀 술사 중단
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 모래차기
점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 뱀 술사 중단
점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 드릴

일반적으로 스네이크 펀치를 이용해서 원거리 공격을 하는 캐릭터. 상대와 접근전 공격을 할 때는 나이프와 다운공격을 당했을 때 일어나면서 모래뿌리기 (C 버튼 연타)를 사용하면 재미를 볼 수 있다. 너무나 강력한 캐릭터이기 때문에 연속기보다는 단발 공격이 더 효과를 볼 수 있을 것이다. 잘 사용하면 최강의 캐릭터가 된다.

강력한 이미지의 멋진 놈!!
리얼 바우트에서 보여준 스네이크 펀치의 건재함, 박치기 등 이번 시리즈에서도 많은 인기와 강력함으로 많은 팬을 확보할 수 있을 것이라고 생각된다.

RB2 THE NEWCOMERS

상, 중, 하 공격이 가능한 뱀술사

블루 마리

필살기	사용방법
마리 스파이더 (점프중)	↓↘→ + C
마리 클랩 크런치	← 충전 → + B
마리 스내쳐	→↓↘ + B
마리 리얼 카운터	↓↙← + A (A연타)
초 필 살 기	
마리 타이푼	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 →←↙↓↘ + BC
잠 재 능 력	
마리 익스컬랙션	체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태 →←↙↓↘ + C

연속기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 +↓A +↓B +↓C
점프 강킥 +↓A +↓B + 마리 클랩 크런치
점프 강킥 + A + B +↘C + 마리 스내쳐
점프 강킥 + A + B +마리 리얼 카운터

스파이더는 강력한 공격과 동시에 공격 딜레이가 있기 때문에 주의하자. 접근전 공격시 리얼 카운터를 적절하게 사용하면 쉽게 상대를 구석으로 보내버린후 연속기를 사용해 공격을 하면 유리할 것이다.

역시 블루마리는 리얼바우트 만큼 강하지 못한 것 같다.

모든 기술의 추가 공격이 커맨드 없이 들어가기 때문에 잘 이용하도록 하자.

마리 타이푼은 이번에도 무시무시!

격투스타일: 코만도 삼보
국적: 미국
직업: 프리 에이전트
신장: 168Cm
체중: 49Kg
혈액형: AB형
사이즈: 86 · 54 · 85
취미: 자전거 여행

필살기	사용방법
삼절곤 중단차기	⬅ 충전 ➡ + A
강습비상곤	↙⬇↘➡ + B (가드 캔슬 가능)
선풍곤	A 버튼 연타
화룡추격곤	⬇↙⬅ + B
초 필 살 기	
선풍곤	체력 게이지 점멸 or MAX 상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
화염 선풍곤	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ↙⬇↘ + C
잠 재 능 력	
새러맨 더스톰	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ➡⬅↙⬇↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + A + B + 삼절곤 중단차기
점프 강킥 + A + B + 화염 선풍곤
점프 강킥 + A + B + 새러맨 더스톰

빌리는 파워가 약해서 많은 공격을 해도 상대에게 큰 대미지를 줄 수 없다는 단점이 가지고 있고

전작과 비교해 별다른 연속기가 없다.

다만 긴 봉을 이용한 공격과 화룡 추격곤의 강력함으로 그럭저럭 버티는 캐릭터가 될 것이라고 볼 수 있다.

전작에서 강력함을 자랑한 빌리 그러나...

가지고 있는 기술 역시 약화된 문제로 쉽게 사용하기가 어려운 캐릭터로 생각된다.

그나마 화룡 추격곤과 일반 필살기의 추가로 연속기에서 초필로 연결되는 것 말고는 별다른 기술이 없는 듯하다.

PROFILE

격투 스타일: 쿵후
국적: 이탈리아
직업: 기스의 측근
생년월일: 1966년 12월 25일
신장: 179Cm
체중: 77Kg
혈액형: B형
취미: 세탁

RB2 THE NEWCOMERS

시라누이 마이

필살기	사용방법
화접선	↓↘→ + A
용염무	↓↙← + A
필살 인봉	←↙↓↘→ + C
공중 날 다람쥐 춤 (공중에서)	↓↓ + AB
소야천조	↓↙← + B(가드 캔슬)
비상 용염진	→↓↘ + B or D
초 필살 기	
초 필살인봉	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 →←↙↓↘ + BC
잠 재 능 력	
화람,	→←↙↓↘ + C 체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태
화람,	→←↙↓↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + A + B + 소야천조
점프 강킥 + A + B + 용염무
점프 강킥 + A + B + ↓C
점프 강킥 + A + B + ↘C + C + C
점프 강킥 + A + B + 초 필살인봉

날다람쥐의 춤을 이용한 페인팅이 있다는 것뿐, 우선은 전작과 같은 방식으로 싸우자.

공중전에 우선권이 있는 공중잡기가 그대로 남아있기 때문에 공중전을 이용하고, 마이의 연속기는 강력하고 기술의 연결이 간단하기 때문에 자주 사용하자.

필살기	사용방법
반월참	↓↙← + B or C
비연참	↓ 충전 ↑ + B (가드 캔슬 가능)
비상각(공중에서)	↓ + B
공사진	↓ 충전 ↑ + C
초 필 살 기	
봉황천무각 (공중에서)	체력 게이지 점멸 or MAX 파워 상태 ↓↙←↙→ + BC
잠 재 능 력	
봉황각	체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태 ↓↙←↙→ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + A + B + C (히트시) + D + 반월참
점프 강킥 + A + B + 공사진 (히트 중 ↓ C)
점프 강킥 + A + B + ↓C
점프 강킥 + A + B + 봉황각

봉황 천무각은 상대의 허점을 노리는 얍삽한 기술로 전락해 버리고, 반월참은 점프 공격으로 들어오는 상대를 완벽하게 공격할 수 있다.

공사진을 이용해서 원거리에 있는 상대를 자신쪽으로 끌어 들이면서 공격을 한 후 바로 연속기를 사용하자.

전작과의 변함없는 필살기와 초 필살기. 아무튼 강하다!!

격투 스타일: 태권도
국적: 한국
직업: 태권도 사범
생년월일: 1964년 12월 21일
신장: 176Cm
체중: 78Kg
혈액형: A형
취미: 노래방

릭 스트라우드

필살기	사용방법
슈팅스타	↓↘→ + A or C
디바인 블래스트	↓↙← + C
풀 문 파워	↓↙← + B (충전 가능)
헤리온	→↓↘ + A (가드캔슬 가능)
초 필 살 기	
가이아 브레스	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 →←↙↓↘ + BC
잠 재 능 력	
하울링 불	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 →←↙↓↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + 슈팅스타 + 헤리온
점프 강킥 + ↓A +↓B + 헤리온
점프 강킥 + →A + →B + ↘C + 헤리온
점프 강킥 + →A + →B + 가이아 브레스
점프 강킥 + →A + →B + 하울링 불

RB2에서 처음으로 등장하는 캐릭터로 캡콤의 '알렉스'를 변형한 듯... 가지고 있는 기술은 접근전 필살기로 그중 풀 문파워는 야마자키와 마찬가지로 충전을 하면 할수록 강력한 공격이 나가며, 접근 타격계 필살기인 헤리온은 공중 공격을 하는 상대에게 반격기로도 사용할 수 있기 때문에 이번 RB2에서 처음 등장하는 캐릭터로서는 주연급을 차지할 정도로 강하다.

주무기 격인 슈팅스타와 헤리온은 빠른 스피드를 자랑하기 때문에 상대를 코너에서 붙잡아 두고 공격할 때 연속해서 사용한다면 상대를 쉽게 제압할 수 있다.

잠재능력인 하울링 불은 연속기 커맨드 중 바로 사용 가능한 캐릭터이기 때문에 잠재 능력을 사용할 때가 오면 상대에게 연속기를 사용하도록 하자.

격투 스타일: 복싱
국적: 미국
직업: 복서
생년월일: 1971년 8월 16일
나이: 27세
신장: 187Cm
체중: 80Kg
혈액형: B형
취미: 나무조각

리 샹페이

필살기	사용방법
나몽파	⬇↘➡ + A or C
섬리추황	⬇↘➡ + B
섬리추황・관공	(섬리추황 히트시) ⬇↘➡ + B
천붕산	➡⬇↘ + B (가드캔슬 가능)
초 필 살 기	
대철신	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
잠 재 능 력	
진심아 (접근후)	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 레버 1회전 + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 나몽파
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 섬리추황 + 관공
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 천붕산
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 진심아
점프 강킥 + 진심아

드디어 SNK에서도 팔극권을 사용하는 캐릭터가,,, 릭 스트라우드 함께 RB2에서 처음으로 등장하는 캐릭터로 팔극권을 사용한다.

팔극권 종류의 모든 기술을 사용할수 있고 초 필살기인 진싱아는 미치 레오나를 연상하는 듯하다.

리 샹페이의 기술 중 천붕산은 '아키라'의 철산고를 연상시키는 기술이다. 천붕산은 공격범위가 넓기 때문에 접근해 오는 상대를 노려 사용하고, 리 샹페이 역시 연속기 중 잠재능력이 들어가기 때문에 게임 진행면에서는 수월한 캐릭터라고 볼 수 있다.

그러나 잠재능력인 진심아는 연속기로 사용할 때는 대미지 부분이 많이 떨어지기 때문에 공중에서 커맨드 입력후 지상에서 단발로 사용하는 것을 추천한다.

어깨로 밀어닥치는 태클은 무시무시하다

PROFILE

격투 스타일: 중국권법 전반
국적: 미국
직업: 웨이츄레스
생년월일: 1981년 5월 25일
나이: 17세
신장: 160Cm
체중: 45Kg
혈액형: B형
취미: 낮잠자기

밥 윌슨

필살기	사용방법
롤링터틀	⬇↙⬅ + B
사이드 와인더	⬇↙⬅ + C (가드캔슬 가능)
와일드 울프	⬅ 충전 ➡ + B
몽키댄스	➡⬇↘ + B
다운공격 추가타	잡기공격중 ↘↘ C
초 필 살 기	
데인저러스 울프	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
잠 재 능 력	
댄싱 바이슨	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ➡⬅↙⬇↘ + C

카포에라 권법의 진수?!

전작에서 강력한 사이드 와인더와 와일드 울프의 파워 다운으로 인해 전작보다 조금은 약한 듯하지만 전작에 사용했던 모든 연속기 계열이 들어가기 때문에 사용하기 편한 캐릭터 중 한명이 될 것이다.

몽키댄스는 여전하군!

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ⬅D + 로링터틀
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ↘C + 몽키 댄스 + 다운공격 ⬇C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 사이드 와인더 + 다운공격 ⬇C
점프 강킥 + ➡C + ➡C + 데인저러스 울프
점프 강킥 + ➡C + ➡C + 몽키 댄스
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 댄싱 바이슨
점프 강킥 + ↘A + ➡C + ➡C + 크랙 슛

잡기공격 추가타도 줄어들었고, 사이드 와인더를 사용할때는 KOF97의 야시로의 강발차기가 생각나고 가장 중요한 연속기들이 스피드가 상승했기 때문에 바로 입력하지 못하면 실패하는 모습을 자주 볼 수 있다.

다만 댄싱 바이슨의 변화로 조금은 잠재 능력 같은 모습을 보여준다. 이번 리얼바우트 시리즈에서는 밥 역시 약세 캐릭터로 변해 버린 것 같다.

역시 아랑 시리즈는 주인공을 위해 제작되는 게임으로 변해 버렸군...

기스 하워드

필살기	사용방법
열풍권	⬇⬋⬅ + A(가드 캔슬 사용 가능)
더블 열풍권	⬇⬋⬅ + C(가드 캔슬 사용 가능)
상당 몸통 던지기	⬅⬋⬇⬊➡ + B
중단 몸통 던지기	⬅⬋⬇⬊➡ + C
하단 몸통 던지기	⬅⬋⬇⬊➡ + A
진공던지기	(접근후) 레버 1회전 + A
	초 필 살 기
레이징스톰	체력 게이지 점멸 or MAX 파워 상태 ➡⬅⬋⬇⬊ + BC
	잠 재 능 력
나생문 (접근후)	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 레버 1회전 + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 진공 던지기
점프 강킥 + 나생문
하단 몸통 던지기 + 열풍권
중단 몸통 던지기 + 레이징 스톰

자칭 최강의 캐릭터라고 말할 수 있는 기스 하워드. 그러나 몇번의 죽음에서 환생 할 때마다 점점 실력이 줄어들기 시작했는지 공중 열풍권이 삭제되고, 연속기와 리치가 긴 C 버튼 공 격 역시 줄어들었기 때문에 사용하기가 조금 힘든 캐릭터로 전락해 버린 것 같다.

영원히 죽지 않는 기스!

신 기술인 하단 몸통 던지기는 성공여부가 힘들고 그나마 유지할 수 있는 상단, 중단 몸통 던지기가 건재하다. 연속기라고 해도 별로 권하는 기술이나 대미지를 많이 줄어들게 하는 기술은 없다. 오로지 약 하다는 생각이 먼저 든다. 엄청나게 자신이 있는 사람이나, 돈이 많이 있는 사람이라면 한 번 사용해 봐도 좋을 듯하다.

PROFILE

격투 스타일: 고무술
국적: 미국
직업: 하워드 콤비네이션 총수
생년월일: 1953년 1월 21일
신장: 183Cm
체중: 불명
혈액형: B형
취미: 불특정(싫증을 잘 내는 성격)

RB2 THE NEWCOMERS

소카쿠

필살기	사용방법
원숭이 사냥	⬇↙⬅ + A (가드 캔슬 사용 가능)
갈	➡↘⬇↙⬅ + B (가드 캔슬 사용 가능)
방의탄	➡⟺ + C
와염진 (라인 넘어간 상태에서)	⬆⬇ + B
벼락치기	(상대 다운중)⬇+ C
초 필 살 기	
벼락	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇ ↘ + BC
잠 재 능 력	
무참탄	체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇ ↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ⬅D + 갈
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ↘C + 갈
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ⬇C + 벼락치기

승룡권 계열의 필살기 삭제와 원숭이 사냥이라는 신 필살기를 무기로 등장한 소카쿠는 이번에도 변함없이 초필살기 계열은 무지 강하다. 반면 와염진과 일반적인 필살기는 엄청난 딜레이로 인해서 사용할 때 상당한 견제가 필요할 것이다.

전작의 화려한 필살기와 눈을 즐겁게 해주는 필살기들이 많았던 것이 인상적이었던 소카쿠.

그러나 이번에는 너무 화려함을 생각했는지 몰라도 필살기 부분의 삭제와 변경이 되었기 때문에 전작과 비해서 조금은 약한 모습을 보여주지 않을까?

생각보다는 화려한 기술이 많은 소카쿠

격투 스타일: 정전무도류무술
국적: 일본
직업: 절의 우두머리
생년월일: 1946년 7월 3일
신장: 176Cm
체중: 86Kg
혈액형: A형
취미: 장기

홍푸

필살기	사용방법
구룡읽기	⬅↙⬇↘➡ + C
제공열파권	➡⬇↘ + A or C (가드 캔슬 사용 가능)
전광석화	↙⬇↘➡ + B
전광석화의 지	(전광석화의 지중) B 연타
전광 박치기	↙ 충전 ➡ + B
필승! 역습곤	⬇↙⬅ + C
초 필 살 기	
폭팔 고로	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ⬇↙⬅↙➡ + BC
잠 재 능 력	
요카톤 햄머	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ⬇↙⬅↙➡ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ⬅D + 전광 박치기 + 추가타 + 다운공격 ⬇C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ↘C + 제공 열파권 + 다운공격 ⬇C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 구룡읽기 + 다운공격 ⬇C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 폭팔 고로

점점 실력이 도발성 캐릭터로 변하는 듯한 모습을 보여주고 있는 홍푸, 전작과 비교해서 별다른 변화가 없다고 생각한다.

다만 신 기술인 전광석화권은 대전 상대로 하여금 분노를 많들어주기 때문에 자주 사용한다면 상대가 실전 대전을 요청할지 모르는 기술이기 때문에 사용을 되도록이면 금하도록.

전작과 비교해 변화된 모습이 적기 때문에 사용하는 부분 역시 전작과 별로 달라진 부분들이 적다. 다만 초 필살기와 필살기의 복합적인 공격이 적기 때문에 한 번에 많은 양의 체력을 줄일 수 있는 기술이 없다라는 점이 단점아닌 단점이 됐다.

그러나 스피드한 필살기들이 건재하기 때문에 그 점을 잘 살리면 전작과 같은 화려함을 볼 수 있다.

프랑코 배시

필살기	사용방법
더블콩	↓↙← + A
재퍼	↓↘→ + A
웨이빙블로우	↓↘→ + D
근성덩크	↓↘→↗ + B(가드 캔슬 가능)
다운공격	일어나면서 C 연타
초 필 살 기	
파이널 오메가 샷	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 →←↙↓↘ + BC
파이널 블로우	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ↓↙←↙↓↘ + BC
잠 재 능 력	
헬마게돈 버스터	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 →←↙↓↘ + C 히트중 필살기 커맨드 입력

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + 웨이빙 블로우 + C + 근성덩크
점프 강킥 + →A + →B + ↘C + 재퍼
점프 강킥 + →A + →B + 근성덩크
점프 강킥 + →A + →B + 더블콩

대폭적인 변경이 가해져 거의 새로운 캐릭터로서의 인상을 갖는다.

딱딱했던 이미지는 사라진 느낌, 다만 그것에 수반되는 필살기의 모션이 커졌으므로 체격만큼의 거대한 움직임이 파워를 넘치는 모습을 보여준다.

필살기 중 근성덩크를 자주 사용하며 연속기는 더블콩으로 연결되는 기술을 사용하는 것이 가장 유리한 공격이 될 것 같다.

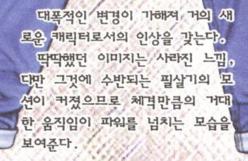
초 필살기가 2종류이기 때문에 접근전과 원거리 초 필살기를 적절하게 사용하도록 하자.

RB2 THE NEWCOMERS

진 승수

필살기	사용방법
제왕 천안권	⬇↘➡ + A or C
제왕 천이권	➡⬇↘ + A or C(가드 캔슬 가능)
제왕 신안권	➡↘⬇↙⬅ + C(가드 캔슬 가능)
초 필 살 기	
제왕루진권	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
잠 재 능 력	
해룡조림	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ➡⬅↙⬇↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 제왕 천이권
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 제왕 천안권

예전과 마찬가지로 기존의 연속기는 살아 있다. 그러나 다른 캐릭터에 비해서 파워가 떨어지기 때문에 잘싸우는 도중에 한 번 잘못 공격을 당하면 엄청난 대미지를 받는다. 따라서 여유있는 대전 보다는 힘겨운 진행을 해야 될 것같다.

제왕 천이권이 건재함으로 컴비네이션 어택 공격이 유효한 진승수는 2라인 보다 1라인 캐릭터라고 볼 수 있기 때문에 이번 시리즈에서 적용되는 1라인 시스템에서 매우 유리할 것으로 보인다.

화룡 출현!

격투 스타일: 제왕권
국적: 중국
직업: 무직
생년월일: 1980년 6월 6일
신장: 170Cm
체중: 54Kg
혈액형: 불명
취미: 사진찍기

진 승리

필살기	사용방법
제왕 신족권	➡➡ or ➡➡➡ + A
제왕 천안권	⬇↘➡ + A or C
제왕 천이권	➡⬇↘ + A or C (가드 캔슬 가능)
용 전신	⬇↘➡ + B
초 필 살 기	
제왕 숙명권	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
잠 재 능 력	
제왕 용성권	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ➡⬅↙⬇↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 제왕 신족권
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 용 전신

진 승수와 마찬가지로 연속기도 동일한 방법으로 사용하면 된다.

다만 용 전신과 제왕 신족권은 빠른 스피드를 가지고 있기 때문에 쉽게 공중으로 넘어들어 오려는 상대를 제물로 삼아서 공격을 하도록 하자.

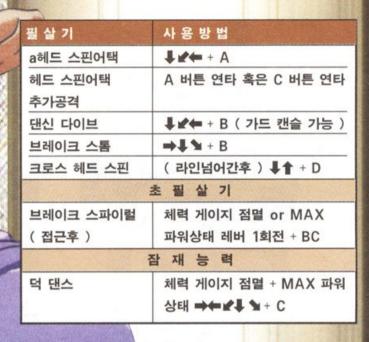
진 승수와 진승리의 차이는 무엇인가 ?

용전신과 숙명권이 진 승수와 마찬가지로 건재하기 때문에 기존의 방식으로 게임을 해도 별 문제는 없는 캐릭터 같다.

잠재능력인 제왕 용성권은 진 승수의 해룡 조립과 디자인 변경외 동일한 필살기인데 무엇이 틀리다는 것일까?

장풍계 공격이라면 이정도는 돼야!

격투 스타일:제왕권
국적: 중국
직업: 무직
생년월일: 1980년 6월 6일
신장: 170Cm
체중: 55Kg
혈액형: 불명
취미: 스노보드

필살기	사용방법
a헤드 스핀어택	↓↙← + A
헤드 스핀어택 추가공격	A 버튼 연타 혹은 C 버튼 연타
댄신 다이브	↓↙← + B (가드 캔슬 가능)
브레이크 스톰	→↓↘ + B
크로스 헤드 스핀	(라인넘어간후) ↓↑ + D
초 필 살 기	
브레이크 스파이럴 (접근후)	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 레버 1회전 + BC
잠 재 능 력	
덕 댄스	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 →←↙↓↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + 헤드 스핀어택 + 추가공격
점프 강킥 + →A + →B + 브레이크 스톰
점프 강킥 + ↓C + ↓C + 브레이크 스톰
점프 강킥 + A + B + 브레이크 스파이럴

전작과 비교해 많은 변신을 시도한 덕킹. 가장 기쁜 점은 초 필살기 중 어려운 커맨드를 자랑하던 브레이크 스파이럴이 쉬운 커맨드로 변경됐다는 점과 덕 킹의 영원한 마스코트인 병아리가 더욱더 현란한 패턴으로 돌아왔다는 점이다. 기술적인 면에서는 크게 달라진 부분없이 조금 스피드가 줄어들고 반면에 딜레이가 생겨 조금 주의하면서 사용을 해야 될 기술들이 늘어났다.

연속기 중 브레이크 스파이럴로 연결시키는 공격은 조작감에 자신있는 사람만이 가능하기 때문에 쉽게 사용하기가 어렵다. 그러나 성공하게 되면 많은 대미지를 줄 수 있기 때문에 연습하도록 하고, 덕 댄스의 발동시간이 오래 걸리기 때문에 원거리 상태에서 사용하도록 하자.

쳉 신장

필살기	사용방법
기뢰포	↓↘→ + A
파격암	← 충전 → + B or C (가드 캔슬 가능)
쳉 아버지	↓↙← + B (충전 가능)
쿠저메 포	↓↙← + C
초 필 살 기	
폭뢰포	체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ↙ 충전 ↓→ + BC
잠 재 능 력	
호에호에탄(점프중)	체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태 ←↙↓↘→ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + 기뢰포
점프 강킥 + →A + →B + 파격암
점프 강킥 + ↓A+ ↓A + 파격암
점프 강킥 + 호에호에탄

연속기 부분에서는 권하고 싶은 부분이 없다. 잘 사용하는 사람들은 자신만의 독특한 연속기를 이용해서 게임을 즐겨 보도록 하자.

기뢰포를 주무기로 파격암과 쿠 저메포를 사용하도록 하자.

전작과 비교해 달라진점 없이 파워가 늘어났기 때문에 사용하기 편한 캐릭터!!

똥똥하다고 얕보지 마라!

PROFILE

격투 스타일: 태극권
국적: 대만
직업: 실업가
생년월일: 1952년 8월 10일
신장: 160Cm
체중: 130Kg
혈액형: O형
취미: 저축

RB2 THE NEWCOMERS

텅 프루

필살기	사용방법
충파	↓↘→ + A
전질보	↓↙← + A or C
격방	↓↘→ + C (충전 가능)
열천각	→↓↘ + B (가드 캔슬 가능)
초 필 살 기	
선풍강권	체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 →←↙↓↘ + BC
잠 재 능 력	
대격방	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 →←↙↓↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + →A + →B + →C(공격히트시) + ←D + 전질보
점프 강킥 + ↓A +↓B + ↓C
점프 강킥 + →A + →B + ↘C + 열천각
구석에서 점프 강킥 + →A + →B + ↘C + 격방
점프 강킥 + →A + →B + 열천각
점프 강킥 + ↘A + →C + →C + 열천각
점프 강킥 + →A + →B + 대격방

연속기와 복합된 일반기를 이용하면 자주 사용하는 캐릭터가 될 수 있다. 그중 구석에서 사용하는 기술과 초필살기로 연결되는 필살기를 자주 사용할수 있도록 하며, 상 대가 구석에 있을 때는 충파를 자주 사용하도록 하자.

변경된 필살기인 격방을 어느정도 사용하는가에 따라서 게임의 재미를 느낄 수 있다.
초 필살기인 선풍강권의 건재함으로 그럭저럭 쓸만한 캐릭터인 것 같다.

초필일까?

격투 스타일: 팔극성권
국적: 중국
직업: 팔극성권 사부
생년월일: 1924년 4월 14일
신장: 163Cm
체중: 46Kg
혈액형: A형
취미: 몽상

로렌스 블러드

필살기	사용방법
블러디 스핀	➡↘⬇↙⬅ + A or C (가드 캔슬 가능)
블러디 샤벨	⬅ 충전 ➡ + C
블러디 믹서	A 버튼 연타
블러디 커터	⬇ 충전 ⬆ + C
초 필 살 기	
블러디 플레시	체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 ➡⬅↙⬇↘ + BC
잠 재 능 력	
블러디 섀도우	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ➡⬅↙⬇↘ + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 스핀
점프 강킥 + ⬇A +⬇B + 블러디 커터
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 샤벨
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 커터
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 플레시

모든 부분에서 균형이 가장 잘 맞춰진 캐릭터 중 한명으로 공중 강공격이 무적에 가까울 정도로 타격 효과과 뛰어나다.

점프공격후 바로 사용되는 블러디 플레시를 사용하고 상대가 구석에 몰렸을 때는 틈을 주지말고 블리디 믹서를 사용하도록 하자.

비운의 변태 아찌?

기술의 변경으로 전작에서 얍삽함을 자랑한 블러디 커터와 블러디 샤벨의 커맨드 변경으로 인해서 더 이상 얍삽한 기술이 없는 듯하다.

필살기 중 블러디 믹서는 정말 믹서기를 갈아버리는 듯한 모습이다.

PROFILE

격투 스타일: 아류 마타들 살법
국적: 스페인
직업: 슈트로하임성의 경비대장
생년월일: 1960년 9월 4일
신장: 195Cm
체중: 95Kg
혈액형: B형
취미: 플라밍고, 기타연주하기

RB2 THE NEWCOMERS

볼프강 크라우저

필살기	사용방법
브릿트 볼 상단	⬇↙⬅ + A
브릿트 볼 하단	⬇↙⬅ + C
렉 토마호크	⬇↘➡ + B (가드 캔슬 가능)
카이져 크로우	➡⬇↘ + C
피닉스 스로우	⬅↙⬇↘➡ + BC
초 필 살 기	
카이져 웨이브	체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 ↙ 충전 ⬇➡ + BC
잠 재 능 력	
기가틱 사이클론 .(접근후)	체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 레버 1회전 + C

연 속 기
점프 강킥 + A + B + C
점프 강킥 + ➡B + ➡B + 렉 토마호크
점프 강킥 + ⬇A +⬇B + 브릿트 볼
점프 강킥 + ➡A + ➡B + 기가틱 사이클론

강력한 연속기가 없는 반면 필살기 하나 하나가 강력한 파워를 보여주기 때문에 연속기에 의존할 필요가 전혀 없다.

대전 중 틈이 생긴다면 주저없이 기가틱 사이클론을 사용하도록 하자.

기가틱 사이클론의 커맨드 변경으로 정말 쉽게 사용할 수 있고 카이져 웨이브 역시 전작과 동일한 파워를 가지고 있기 때문에 쉽게 사용할 수 있는 모습을 보여준다. 기술 중 카이저 크로우의 건재함으로 언제든지 공중 가드가 확보될 수 있기 때문에 사용해 볼만한 캐릭터 이다.

PROFILE

격투 스타일: 종합격투술
국적: 독일
직업: 슈트로하임 성 성주
생년월일: 불명
신장:200Cm
체중: 145Kg
혈액형: A형
취미: 중세 유품 수집

© 1998 SNK

이번엔 인디펜던스 데이다!!

메탈 슬러그2

METAL SLUG 2

2년 전에 선풍적인 인기를 끌었던 바로 그 게임 메탈 슬러그가 속편으로 다시 발매되었다. 전편의 재미와 완성도를 알고 계신 분은 벌써부터 가슴이 달아오름을 느낄 수 있을 것이다. 새로운 스테이지, 추가된 아이템에 캐릭터까지... 전작과 비교를 거부하는 「메탈 슬러그2」 자! 우리 모두 그 짜릿한 감동의 세계로 빠져보자

제작사: SNK
장르: 액션 슈팅
발매일: 발매중

- 그래픽
- 조작감
- 스토리
- 연출
- 사운드

스토리

대전종결 후로부터 2년...

세계를 파괴와 혼란의 도가니로 몰아넣었던 모뎅군의 쿠데타는 정규군의 반공작전에 의해 진압되었다. 작전 성공의 공로자인 마르코와 타마는 승진. 자신들이 정착시킨 평화를 만끽하면서 특수부대 펠그린 팔콘즈의 재생에 전력을 다하고 있다.

그러던 어느 날 마르코와 타마는 정규군 참모본부로부터 소환 명령을 받는다. 모뎅 반역군의 세력은 이미 근절되었지만 정규군 상층부와 각국 정부의 부패 실상을 지적하는 모뎅군의 주장에는 동조자가 의외로 많으며 소규모 반항반란의 수는 산발적이면서 끊이지가 않았다. 또한 최근 반란은 조직화되고 점점 계획적이며 활성화되고 있다고 한다. 정보를 종합적으로 분석한 결과 그들 반란은 어느 대규모 작전 계획의 존재를 명확히 나타내고 있었다. 그 같은 대작전을 입안, 실행, 지휘할 수 있는 오직 한명. 데빌 리버스 모뎅군 사령관.

그러나 제아무리 모뎅군이라고 해도 이렇게 단기간에 쿠데타를 준비하는 것은 불가능하다. 결국 모뎅은 살아있었던 것인가? 살아있다고 한다면 어떤 수단으로 언제 쿠데타를 개시할 것인가? 그리고 이런 단기간에 쿠데타의 준비를 가능케 한 무서운 비밀은... 마르코와 타마에게는 반역군의 기선을 제압하고 제 2차 쿠데타의 발발을 미연에 저지하라는 비밀임무가 주어졌다. 그것은 반역군의 작전을 소수 인원의 정예부대로 기습 진압해 모두 없애버리라는 잔혹한 작전이다. 당연 최고도의 기밀성이 요구된다. 모뎅파에게 정보가 누출되지 않도록 그들의 상사조차에게도 전모를 알려서는 안 된다. 그리고 무엇보다도 이미 모뎅군의 모습에 두려워하는 세상 사람들을 자극하지 않도록...

이전 전투 이상으로 잔혹하다고 할 수 있는 임무지만 그들은 그 자리에서 알아들었다. '모뎅군이 살아있다면 이번이야말로 모조리 없애겠다' 라고 의기를 투합한 두사람이었지만 이 임무에는 의외의 부대조건이 따른다. 정보국소속 특수공작부대 슈퍼로즈와 공동작전을 행하는 것. 두사람은 반대했지만 참모본부는 받아들이지 않았다. 작전당일. 두사람의 병사가 들어왔다. 에리와 피오라는 젊은 여성이다.

"슈퍼 로즈 에리 카사모토중사입니다"

"음... 전 대전의 영웅인 두사람과 만나서 영광입니다. 슈퍼 로즈의 피오 리나 제레미 일등 중사입니다. 대규모 작전은 처음이지만 별 문제없을 거라고 생각됩니다. 그럼 잘 부탁합니다"

이렇게 쿠데타 진압작전은 발동된다.

등장 캐릭터

마르코 로시

이탈리아계 미국인으로 주립 공업부 하이스쿨을 거쳐 사관학교 특수기술전문학교에 진학한다. 졸업 후는 특수부대 펠그린 팔콘즈 「통칭 PF」의 일원이 된다. 가혹한 훈련에서 두각을 나타내 중사로 리더를 맡게 된다. 모뎅군의 쿠데타에서 뿔뿔이 흩어져 있던 정규군 병사를 모아 PF부대를 재결성. 레지당스군의 리더로 최전선에서 용감히 전투를 계속한다. 친구인 타마와 콤비로 모뎅군을 무찌르고 세계에 평화를 가져오는 공로자가 된다. 이 공적으로 현재 소좌까지 승진했다. 대체로 온화한 성격이지만 친구와 동료를 빼앗은 모뎅군에 대해서는 굉장히 무섭다. 특수부대의 능력이 뛰어난 에이전트에다가 취미는 컴퓨터인 인텔리전트. 취미로 만든 바이러스 프로그램이 실수로 군 중추 컴퓨터에 침입. 몇 겹의 비밀을 깨고 최하층까지 감염되어 핵미사일을 발사되는 사건이 일어났지만 이것은 죽어도 말하지 않는 그의 비밀이다.

에리 카사모토

고아로 교회 앞에 버려졌다. 그 후 사춘기 시절 교회를 뛰쳐나간다. 이후 보이시하고 시원시원한 성격과 발군의 격투 센스로 순식간에 스트리트 키즈의 리더가 된다. 그 전투능력을 발견한 정규군 정보부가 그녀를 스카웃. 스파이로서 영재교육을 받은 일류 에이전트로서 다수의 임무를 완수한다. 그러나 암살, 모략 등 찜찜한 임무에 싫증을 느낀 그녀는 특수공작부대 슈퍼 로즈로 전속을 지원한다. 보통이라면 거들떠보지도 않았던 것을 지금까지의 공적과 우수한 능력이 고려되어 특별히 인정된다. 이후 슈퍼 로즈에서는 폭발물 제거 스페셜 리스트로 활약한다.

타마 로빙

아버지가 우수한 군인인 그는 주니어 하이스쿨을 졸업 후 곧바로 군의 특수전술 전투원 양성소에 들어간다. 20세에 대통령 구출을 몇 번 정규군 PF부대에 배속 받고 마르코와 둘도 없는 친구가 된다. 대전에서는 반공작전에 마르코가 선발되었다는 것을 알고 자신도 거기에 지원. 마르코와 함께 승진 대좌가 된다.
사적으로는 성실한 마르코를 노릴 때도 있지만 전투원인 그에게는 굉장히 경의를 표한다. 커스텀 바이크를 취미로 하며 그 솜씨는 전문가가 무색할 정도. 모뎅대전 후는 은퇴해 자전거가게를 개업할 생각이였지만 상사의 필사적인 설득으로 허사가 되어 버린다.

피오 젤미

이탈리아부호 젤미가의 무남독녀.
젤미가는 대대로 군인 계통의 집안으로 피오의 부친도 당연 첫 아이는 건장한 아들을 바라고 있었다. 그러나 난산 끝에 태어난 아기는 여자 아이. 게다가 모친은 그 이후 아이를 낳을 수 없는 몸으로 되어 버린다. 후계자가 여자라는 것은 오랜 젤미가의 역사 중에서도 처음 있는 사건이다. 젤미가의 당주는 반드시 군인이어야 한다는 관습 때문에 피오는 아버지에 의해 정규군에 입대하게 된다. 원래라면 중요 임무에 배치되는 레벨의 병사는 아니었지만 화려한 명성을 바라는 아버지의 공작에 의해 슈퍼 로즈에 편입. 사정을 잘 이해하지도 못 한 채 이번 임무에 나가게 된다. 에리와는 정반대의 환경에서 양친의 사랑을 한 몸에 받고 자라 대범한 성격의 소유자.

조작법

「메탈 슬러그2」에서 활용되는 키는 8방향 레버와 3개의 버튼이다

우선 레버는 보병시엔 발사를 상하좌우 4방향으로만 할 수 있다. 승차물 탑승 시엔 레버로 전 방향 공격이 가능해진다. 승차물의 내구력이 제로가 되었을 때 내려오지 못하면 폭발하므로 레버를 아래로 하고 B버튼을 눌러 탈출하자.

버튼의 조작법에 대해 알아보자.

A 버튼 - 샷(SHOT) 버튼(발사)

보병 시에 핸드 건이나 파워 업 건을 발사. 적병과 근접했을 경우엔 나이프나 펀치공격을 한다. 승차물 탑승 시엔 강력한 핸드 건 탄을 발사한다.

B 버튼 - 점프 버튼

말 그대로 점프 버튼. 점프를 한 후에도 레버만 움직여주면 언제든지 원하는 방향으로 갈 수 있다. 참고로 아래 쏘기를 하려면 점프를 한 후 레버를 아래로 한 뒤 샷 버튼을 눌러주면 된다.

C 버튼 - 수류탄이나 캐논포 버튼

보병 시엔 수류탄을 승차물 탑승 시엔 캐논포를 발사한다. 위력은 강하지만 소량, 한정.

A+B 버튼 - 메탈 슬러그 어택 버튼

승차물을 타고 있을 때만 가능하다. 승차물의 내구력이 제로가 되면 터져 버리니 그전에 메탈 슬러그 어택을 하면 적에게 큰 대미지를 줄 수 있다.

아이템 및 승차물, 무기 소개

승차물 소개

메탈 슬러그(SV-OO1/Ⅱ)

정규군 자기주력 군용 탱크. 캐논포를 추가탑재하고, 철갑탄도 발사가능하며, 기동성이 더욱 향상되었다

슬러그 플레이어(SV-FO7 Ⅵ)

정규군 항공부가 개발한 수직이착륙 전투기. 발칸포와 고속미사일을 탑재해 지상공격, 대공공격이 용이한 범용성 높은 전투기.

슬러그 노이드(SVX-15D)

정규군 육상부가 시범 작동 개발 중인 두발 보행 전투차. 양팔에 발칸포, 허리부분에 캐논포를 장비하고 있어 고저차가 있는 지형에서 상당한 파괴성능을 보인다.

캐멀 슬러그(SV-CAMAL)

중동에 파견된 정규군 공작원의 라이더. 메탈 슬러그처럼 발칸포를 탑재하고 있지만 장갑을 갖지 않아 주의가 필요하다.

무기 및 아이템 소개

H(헤비 머신 건) - 연사성이 뛰어난 중기관 총

R(로켓 런처) - 서치 미사일을 발사한다. 불어오는 바람에도 판정이 있으니 유의해서 사용해야 함

F(프레임 샷) - 대인용 화염 방사기. 사정거리의 적 보병을 모조리 태워버린다.

L(레이저 샷) - 대 장갑차량용 레이저 빔. 보병은 모두 관통한다.

S(샷건) - 파워는 최강이지만 사정거리가 짧다. 강력한 근접형 무기

화염병(FIRE BOTTLE)- 대인용 화염병. 지면을 따라 불이 퍼져간다.

AP(암 피어서) - 대 장갑차량용 철갑탄. 일직선으로 발사하며 적을 관통한다.

전작과 비교

「2」는 전작에 비해 비약적인 발전을 했다.

첫째, 사실적인 표현이다. 메탈 슬러그가 지나갈 때 바닥에 바퀴자국이 남고, 지붕 위나 나무다리를 지날 때 건물이 부서지는 효과 등은 사실과 다를 바가 없다.

둘째, 다양한 승차물과 무기들이다. 전작에서는 '메탈 슬러그' 오로지 이 한 대 뿐이었으나 이번에는 슬러그 플레이어, 슬러그 노이드, 캐멀 슬러그가 추가되어 적들과 전투하기가 한결 수월해졌다. 게다가 보병시 사용할 수 있는 무기가 레이저 샷, 화염병, AP가 추가되어 화끈하며 파괴적인 공격이 가능해졌다.

셋째, 적들의 다양한 표정과 난이도이다. 플레이어의 캐릭터가 죽었을 때 아군을 비웃는 적, 갑자기 난입했을 때 놀라는 적의 표정, 보스 캐릭터의 도발 포즈 등 등장 캐릭터의 다양한 표정들이 플레이어를 즐겁게 해 줄 것이다. 난이도는 제한된 공간에 많은 적이 등장하여 전작에 비해 난이도가 높아졌다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

흠! 단계벽

스테이지별 공략

Stage 1 황색 모래바람 속으로 사라지다

스테이지의 처음 등장하는 적은 아라비아인이다. 아라비아인들은 칼 공격을 주로 하기 때문에 근접하지 말고 원거리 총알 공격으로 가볍게 해치우자. 여기서 특수 공작원 2명을 구하고 헤비 머신 건을 입수할 수 있다.

진행을 해 가면 낙타를 타고 있는 아라비아인이 등장한다. 이들은 특수 공작원 2명을 인질로 잡고있다. 이들은 칼을 던지며 공격을 하는데 각별히 유의해야 한다. 계속 진행하면 트럭이 등장하는데 이 트럭에서 병사들이 몰려나온다. 이 병사들은 무작정 칼 공격만 하기 때문에 접근하기 전에 원거리 공격만으로 간단히 해치울 수 있다.

중간 보스는 3개의 거대한 포대에서 3방향으로 미사일을 발사하는데 미사일은 난해한 각도로 느리게 간격을 좁히며 다가온다. 보스전에서 적의 페이스에 말려들면 게임이 힘들어지고 질질 끌려 다니게 되니 먼저 기선을 제압하자. 아군 페이스로 만들기 위해 일단은 부지런히 돌아다니면서 미사일을 총으로 맞춰 터뜨려야 한다. 이런 식으로 미사일을 제거하면서 중간보스를 공격하면 쉽게 깰 수 있을 것이다.

○낙타를 타고 있는 아라비아인

○아라비아 병사

중간 보스

중간보스를 클리어한 후 진행하다 보면 캐멀 슬러그가 등장하는데 일단 캐멀 슬러그에 탑승하자. 단, 유의할 점은 캐멀 슬러그에는 아무런 장갑도 없기 때문에 맞으면 그대로 저 세상이다. 이때 약속이라도 한 듯 적의 장갑차가 등장하는데 캐멀 슬러그에 탄 채로 멀리서 공격만 하면 장갑차의 미사일 사정권 밖으로 벗어나기 때문에 공격하기가 편하다. 장갑차를 박살내고 진행하다보면 헬기 편대가 나타난다. 헬기 편대의 공격 패턴은 질서 정연하게 한 줄로 서서 일렬로 총알을 떨어뜨리는 것이다. 이들은 규칙적으로 총알을 쏘니 피하는 데에는 별 무리가 없을 것이다. 헬기들을 물리치면 보스전이다 .

보스(BOSS)

이놈은 초반에는 양 날개 부근에서 조무래기들을 계속 내보낸다. 전형적인 패턴이 양옆의 포대에서 불길을 뿜어내 플레이어를 불기둥 가운데에 가두어 놓고 플레이어를 공격한다. 불기둥의 종류는 3가지이며 각 형태마다 특징이 있으니 재빨리 파악하자. 가운데에서 이리저리 피해 다니며 열심히 공격하자.

보스 등장

이렇게 공격을 한다

연기라고 무시하지 말자

Stage 2 지하의 사투

이 스테이지는 시작과 동시에 샷건을 입수하기 때문에 초반엔 별 무리없이 진행할 수 있다. 동굴 안으로 들어가면 새로운 적인 미라가 나오기 시작한다. 미라의 공격 패턴중 가장 주의해야 할 것은 미라 입에서 발사되는 지독한 입김이다. 이 입김에 맞으면 플레이어는 미라로 변하게 되는데, 일단 미라가 되면 스피드가 느려지고 탄환도 핸드건 탄으로 돌아간다. 모든 활동이 느려지기 때문에 플레이어에게 굉장히 불리한 상황이 된다. 이 상태에서 성수를 먹으면 원 상태로 돌아온다. 하지만 돌아오기 전에 미라화 되는 공격(미라의 입김 외에 박쥐의 항아리, 땅에서 나오는

O오~~성수~~~. 이걸 먹으면 원상태로 돌아온다

O어크~~!

O살았다

독가스)을 다시 맞게 되면 플레이어는 죽는다.

외에도 박쥐들이 등장하는데 박쥐들이 떨어뜨리는 항아리를 맞아도 미라가 되므로 조심하자. 진행하다보면 길이 끊기고 돌이 떨어지는데 기회를 봐서 돌이 떨어지지 않을 때 점프로 넘어가자.

앞으로 가다보면 이번엔 땅에서 독가스가 뿜어 나온다. 이번 역시 규칙적으로 가스가 뿜어져 나오기 때문에 잘 계산해서 점프로 뛰어넘자. 조금만 더 진행하다 보면 슬러그 노이드가 나온다. 어서 슬러그 노이드에 탑승하자. 강한 머신이 있으면 강한 적이 있기 마련. 이제 보스가 등장한다.

보스(BOSS)

보스는 아래에서 위로 플레이어를 압박해 오면서 공격을 한다. 이놈은 좌, 우에서 45도 각도로 호밍 미사일과 플라즈마 볼을 2방향으로 발사한다. 그리고 거대한 입 부분에서 플라즈마를 생성시켜 화면을 가득 메우며 발사한다. 플라즈마가 생성된 후 발사까지는 약 2~3초 정도가 걸리니 한쪽 구석으로 피하면 무사히 통과할 수 있다. 하지만 이 보스는 내구력이 좋으니 대단한 근성을 겸비한 플레이만이(?) 클리어의 지름길이다.

흥~이정도야~

어라~ 제법인데

사람 살려~~

Stage 3 마지막 열차

이번 스테이지는 기차 위로 조금 스피디하게 전개된다. 초반에는 방패로 총알을 막는 병사가 나온다. 이놈은 방패로 총알을 막으면서 다가와 칼로 플레이어를 공격하는 아주 사악한 놈이다. 이놈과 마주쳤을 때 화력이 약한 무기 즉, 핸드 건 탄이나 헤비 머신 건을 가지고는 죽이기 힘들다. 이럴 땐 근접해서 나이프로 베버리자. 그 외에도 기차 위 모서리 부분 플레이어의 사정권밖에 있는 곳에 숨어 있다가 플레이어가 근접하면 갑자기 몸을 일으켜 총을 쏘는 적도 있다. 이런 귀찮은 놈들을 처리하려면 핸드건 탄이 필요하다. 다른 총탄들은 파워는 세지만 적이 숨어 있는 곳의 턱을 넘지 못 한다. 적을 처리할 때는 적이 플레이어를 쏘려고 고개를 들어올리는 순간 한발 먼저 총을 쏴 줘야한다. 딱 한번 핸드건 탄이 도움이 되는 드문 케이스다. 다른 무기를 들고 있다면 선택은 두 가지 지금의 스페셜 탄을 다 써주고 핸드건 탄으로 바꿔 물리치던지, 스페셜 탄이 아깝다고 느끼면 위험 부담을 안고, 적이 숨어있는 턱을 넘어 나이프로 베버리는 것이다. 하지만 후자는 위험부담이 매우 크고 매우 신경을 써야되는 부분 중 하나다.

좀더 진행하면 적의 탱크가 등장하는데 탱크는 포물선을 그리며 대포를 쏜다. 이런 패턴의 적은 거리를 조정한 뒤 앉아서 공격해야 한다. 깨끗하게 없애려면 수류탄 3방을 적에게 하사해 주면 된다. 조금 지나 기차가 강가를 지나게 되는데, 이때 수면 위로 보트가 나타나 플레이어에게 미사일 세례를 퍼붓는다. 이 보트는 피하기 힘든 유도 미사일을 두발씩 아래에서 위로 천천히 발사한다. 일단 2척의 보트가 2발씩 4개의 미사일을 발사하면 구석에서 기다렸다가 4발의 미사일이 모이면 수류탄을 던져 없애 버리자.

적 탱크 등장

가증스러운 빵빠빵

O적 보트의 등장

O포탑 부대의 맹공격

적 : 손들어, 플레이어 : 살려줘~

슬러그 플레이어를 타고 가자

계속 진행하다보면 대형포대가 나온다. 양쪽에서 길을 막고 땅으로 대포알을 굴리는데 움직임이 어중간해서 플레이어는 졸지에 볼링 핀이 되어 버리는데…. 일단은 적과 간격을 유지하면서 점프로 대포알을 피하며 공격을 하면 유효타를 먹일 수 있을 것이다. 이런 식으로 한쪽만 집중 공격을 하자. 둘 중 하나만 먼저 쓰러뜨리면 편하게 진행할 수 있을 것이다. 포대를 쓰러뜨리고 진행하면 슬러그 플레이어가 나온다.

슬러그 플레이어에 탑승해 계속 진행하다보면, 비행기를 탄 적을 만나게 된다. 이 비행기들은 여럿이 모이면 귀찮아지니 여럿이 모이기 전에 재빨리 하나 하나 제거해자.

보스(BOSS)

이번 보스는 너무 쉬우며 별다른 특징도 없다. 보스의 패턴은 발칸포는 3방향으로 발사하고 거대포는 한 방향으로, 화염탄은 4방향으로 발사를 한다. 발칸포와 화염탄은 위에서부터

3~4발이 무리를 지어 다가온다. 또한 갑자기 포대가 열리면서 화염 공격도 하는데 이 화염 공격은 자리만 멀리 잡고 있으면 절대 맞지 않는다. 문제는 보스가 쏘는 포탄인데 슬러그 플레이어에 탑승하고 있다면 쉽겠지만, 그렇지 않은 보병의 경우 제일 구석에서 포탄을 끝까지 보고 피하는 방법밖에 없다. 탄환을 쏘는 방향이 매번 다르기 때문에 피할 수 있는 자리는 딱 한군데밖에 없다. 그 자리를 매번 잘 찾아준다면 이번 보스도 무사히 클리어할 수 있을 것이다.

이포 공격개시

그래 오너라

Stage 4 무너져 내리는 도시

이번 미션에서는 재미있는 광경이 나오는데 바로 플레이어가 뚱보(?)로 변하는 것이다. 조건은 적의 유니트를 많이 부수면 아이템이 나오는데, 이것들을 과식(?)하면 뚱보가 된다. 이 뚱보는 스피드는 느려지지만 모든 무기가 파워 업된다.

적들을 죽이며 진행하다보면 메탈 슬러그가 나온다. 말이 필요 있는가....? 타고 보자. 메탈 슬러그를 타고 스테이지를 진행하면 황당하게 적의 공격 패턴이 바뀐다. 일단 포탑 2대가 등장해 공격을 퍼붓고, 이놈들을 물리치면 폭격기와 호밍 미사일을 탑재한 지프, 적 메탈 슬러그, 적 포병, 적 수류탄 투척병이 동시에 나와 아군을 공격한다. 적 메탈 슬러그는 앉아서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 왜냐하면 메탈 슬러그가 쏜 대포들은 전부 머리 위로 날아가기 때문이다. 그런데 가끔 육탄 돌격을 해오는 적들이 있는데, 이때는 적당한 거리를 두고 적의 움직임을 잘 살펴 반격의 기회를 노리자. 이 기회에 녹슬었던 수류탄을 꺼내 적의 장갑차에게 마구 던져주자(만약 수류탄이 없다면 위와 같이 거리를 두고 끝까지 지켜보는 수밖에 없다). 이 길을 지나면 보스다. 준비하자.

○그런 XX한 플레이는 이제 그만

○할말이 없군~뚱보여

○오~~ 러브레터

보스(BOSS)

보스는 커다란 전함이다. 공격 패턴이 이전 보스들처럼 다양하지는 않지만, 7대의 포에서 쏴대는 탄환이 장난이 아니다. 전함에는 총 7개의 주포들이 플레이어를 향해 공격을 퍼붓는다. 주포가 좌우상하 여러 군데에 위치하고 있기 때문에 그에 따른 부가공격도 좌우상하에서 일어난다. 7개의 주포들을 모두 없애 버리자.

이후에는 전함이 변신하게되며 전과는 다른 공격 패턴이 나온다. 변신을 한 전함을 없애는 포인트는 간간이 지나가는 기둥들을 이용하는 것이다. 이 기둥은 플레이어가 전함을 향해 쏜 총알을 막는다. 하지만 이를 역으로 생각해본다면 전함이 플레이어를 향해 쏜 대포도 막을 수 있다는 결과가 나온다. 이 기둥들을 잘 이용해서 함대를 열심히 공격한다면 이번 보스도 충분히 이길 수 있다.

○여기는 어딘가?

○가짐! 이상하네~

○공알탄이다, 피해!

Stage 5 에리어 51

이번 미션은 참 까다롭다. 헬기 부대와 수류탄 투척병과 포병들이 협공으로 플레이어를 괴롭히기 때문이다. 이들의 공격 패턴은 포병은 양옆에서 미사일을 쏘고, 위에서는 헬기 부대가 총알을 쏘는 단순한 패턴이지만 그 수가 많아 쉽게 대적할 수가 없다. 이 위기를 벗어나는 방법은 일단 헬기는 내구력이 비교적 높기 때문에 포병들을 먼저 죽이고 나서, 그 다음에 헬기를 처리하자. 이런 적을 3번 물리치면 전에 나왔던 볼링 폭탄(?)을 굴리는 포대가 나온다. 이 포대를 해치우면 지하 터널로 들어서는데 아이템을 플레이어에게 제공하는 정체 불명의 소녀(?)가 등장한다. 여기선 레이저 샷을 입수하게 된다. 계속 진행하다 보면 이전에 나왔던 헬기부대와 포병들이 나온다. 지하터널로 이어진 길 도중에 기둥에 매달린 신호등이 번쩍거림과 동시에 경보음이 울리는데, 이때 전방에서 기차가 플레이어를 향해 돌진해 온다. 총알을 연발하면서 접근하지 못하게 하자. 샷버튼 연타가 늦어지

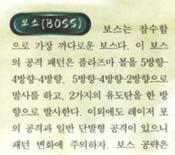
면 기차가 점점 접근해와서 플레이어를 화면 끝까지 몰고 가 깔아버린다.

기차들을 전부 폭파하면 길이 하나 생기게 되는데, 이곳은 괴물들을 가둬놓은 감옥이다. 꼭 에리어51 같다. 이곳에는 구석구석에 스페셜 무기들이 숨어있는데, 아무리 점프를 해도 얻을 수 없는 곳에 있다. 이 무기를 얻기 위해서는 스테이지 중간에 등장하는 화살표가 그려진 도르래(?)를 돌려 얻어야 한다. 이 스테이지에서는 괴물들이 천장, 벽, 땅 어디서든지 공격을 해와 정신이 없을 것이다. 이 괴물의 공격 패턴은 플레이어에게 붙어 자폭을 하는 것이다. 때문에 괴물이 몸에 붙지 않게 주의를 하며 원거리 공격을 하면 피해는 없을 것이다. 괴물들을 계속 죽이면서 진행하면 메탈 슬러그와 샷건을 입수할 수 있다. 일단 메탈 슬러그에 탑승하자. 메탈 슬러그를 타면 괴물에게 피해를 입지 않으니 보스까지 무사히 도착할 수 있을 것이다.

앗! 꼼짝이야

이정도여 기분이지

치사하게 5발이나 발사하니

보스(BOSS)

보스는 잠수함으로 가장 까다로운 보스다. 이 보스의 공격 패턴은 플라즈마 볼을 5방향-4방향-4방향, 5방향-4방향-2방향으로 발사를 하고, 2가지의 유도탄을 한 방향으로 발사한다. 이외에도 레이저 포의 공격과 일반 단발형 공격이 있으니 패턴 변화에 주의하자. 보스 공략은 점프해서 밑으로 공격하는 방식으로 해야한다. 여기서 주의할 점은 점프한 다음의 체공시간과 착지점을 미리 계산해 두어야 한다는 것이다. 그렇지 않으면 공격 도중에 오히려 아군이 당하는 경우가 생기기 때문이다.

미션6의 스테이지는 난이도가 매우

Stage 6 (FINAL STAGE) 인디펜던스 데이

높고 길다. 스테이지를 시작하자마자 물밑에서 대공 미사일이 발사된다. 이곳은 일반 액션 게임처럼 미사일 사이로 건너 가야한다. 물에 빠지거나 미사일에 맞으면 죽게되니 조심하도록 하자. 조금 더 진행하면 바람에 흔들리는 다리가 있는데, 여태껏 겪어보지 못한 초고난이도의 구간이 될 것이다. 적 병사들은 소지하고 있는 총알과 폭탄을 총동원해 아군을 공격한다.

우선 여기엔 포병들과 보통 평범한 병사들이 잔뜩 모여있으며 다리가 흔들리고, 적들의 움직임이 다리의 모양에 따라 불규칙적으로 변하기 때문에 여간해서는 조준해서 맞추기까지가 굉장히 힘들다. 이 위기를 넘기려면 병사들이 포탄과 총을 쏘기 전에 아군이 먼저 쏴서 없애야 한다(너무 당연한 것인가?). 흔들리는 다리에서 쉬운 일이 아니겠지만 여기서 얼마나 적중률이 높았느냐에 따라 게임의 상황이 변한다. 이 다리는 죽음의 다리이다. 적을 죽이지 못하면 내가 죽는 생과 사의 길 DEAD OR ALIVE 이다.

이 중간 보스는 전작에서도 등장했던 대머리 람보(?)로 공격 패턴이 마구잡이라 약간 힘들겠지만 유리한 자리를 선점해 자리를 바꿔나가며 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 중간보스의 유일한 규칙적인 공격패턴은 기관총으로 정확히 우리를 조준해서 쏘는 것이다. 공략방법은 이 중간 보스의 반대쪽으로 도망 다니면서 공격하는 것이다. 중간보스를 물리치면 물 속에 거대한 상어가 나타나 이놈을 먹어 버린다.

여기서 계속 진행하다보면 뜻밖의 외계인과의 전투가 시작된다. 이 외계인은 레이저 총을 사용하는데 이것은 곧바로 날아오지 않고 천천히 공중에서 돌다가 플레이어에게 다가온다. 주의하면서 외계인들을 죽이고 스테이지를 진행해나가다 보면 외계인과 적군들이 함께 있는 것을 볼 수 있다. 하지만 외계인들이 배신을 한다. 자기들 손으로 플레이어의 적군을 죽이고 적장을 잡아가 버린다. 마지막 전투다.

어떡해~~

O최고의 난관

OE.T다. 이리와봐

O조지력 충전!

보스(BOSS)

드디어 최종 전투를 시작하게 됐다. 보스는 외계인이 탄 우주선을 출동시키면서 틈틈이 광선과 총알을 쏜다. 보스의 공격 패턴은 가끔씩 광선으로 공격하거나 미니(?) UFO를 출동시켜 싸우게 하는 것이다. 공략법은 부지런히 좌우로 피해 다니면서 적을 공격하는 방법밖에는 없다. 플레이어의 공격에 못 이긴 보스는 불시착을 하게되고…. 갑자기 거대한 UFO가 나타나 보스 UFO와 합체를 한다. 합체한 오리지널(?) 보스는 합체 이전의 불완전한 보스와는 비교가 안된다. 훨씬 많은 미니 UFO를 출동시키고 광선의 공격 패턴도 다양하다. 그런데 여기서 플레이어가 적이라 여겼던 병사와 탱크들이 등장하더니 플레이어를 도와 UFO를 공격해 준다. 공략하는 방법은 분주하게 날아오는 레이저와 광선, 레이저 빔을 피하면서 꾸준히 공격하는 수밖에 없다. 노력만이 승리할 수 있는 길이다. 장기전이 될 테니 만반의 준비를 해두자. 중간에 스페셜 무기와 메탈 슬러그가 원조되니 잘 활용하자. '권선징악'이라고 결국 외계인의 패배로 전쟁은 대단원의 막을 내리게 된다. gC

넌 여기 없어

뭐 이 어~~

인디펜던스 데이

ⓒ 1998 SNK

ARCADE

더 라스트 솔져스

말도 많고 탈도 많았던 「더 라스트 솔져스」 (일본명 「월화의 검사」)가 등장했다.
97년 8월 KOF97의 발매후 오랜 침묵을 깨고 SNK에서 발매한 진검 승부의 참맛을 보여준 「더 라스트 솔져스」. 사무라이 시리즈와 비교를 거부하는 진정한 검승부의 참맛을 경험해 보자.

제작사 : SNK
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

시스템

조작방법

조작은 레버와 A, B, C, D 4개의 버튼으로 한다. 레버는 8방향이며 A는 약베기, B는 강베기, C는 발차기, D는 튕기기 버튼이다. 전방 대쉬(→→)와 후방 대쉬(← ←)도 갖추고 있으며 전방 점프 외에는 공중 가드도 가능하다.

특수입력기

전 캐릭터 공통으로 단순 레버입력과 버튼 입력에 의한 기술이 있다.

←+A	짧은 약베기 캔슬가능
←+B	긴 리치의 강베기 캔슬불가
→+C	상대를 날려버리는 발차기
↘+C	다리를 걸어 넘어뜨리는 기술
←or→+B (근접)	던지기
스타트 버튼	도발. 검질게이지는 안 찬다
BC 동시입력	중단공격. 앉은 상대는 비틀거린다

검질(劍質) 게이지

일반적인 파워게이지라고 생각하면 된다. 공격 시에 증가하며 이 게이지가 맥스일 때 초오의나 잠재오의 등의 초필살기를 사용할 수 있다.

연살참

통상기와 통상기가 연속기로 이어지는 기술. 가장 일반적인 법칙은 ← A ⇒ A ⇒ A ⇒ B ⇒ ← or → B이며, 하단공격을 섞거나 일부 캐릭터는 발차기를 콤보에 넣을 수도 있다. 마지막 ← or →B외에는 캔슬이 가능하므로 필살기로 연결하자.

파워와 스피드

라스트 솔져의 특성으로 하나의 캐릭터라도 파워와 스피드의 두가지 타입 중 한가지를 고를 수 있다. 어떤 것을 선택하느냐에 따라 스피드와 연속기 등에서 현저한 차이가 생긴다.

파워타입은 말 그대로 파워와 한 방 위주의 전술로 대전하게 될 것이고, 스피드타입은 정신없이 몰아붙이면서 다단 히트하는 연속기를 실수없이 구사하는 능력이 필요할 것이다.

파워	스피드
파워가 좋은 반면 연살참 사용 불가	연살참 사용 가능
잠재오의 사용 가능	난무오의 사용 가능
일부 필살기를 캔슬할 수 있다	캔슬되는 통상기가 많다
통상기의 가드 시에도 대미지를 입힌다	일부 통상기의 발생시간이 빠르다
검질게이지가 빨리 찬다	검질게이지가 파워에 비해 느리게 찬다

이렇게 화면 밑에 타입이 표시된다

잠재오의

파워타입의 검을 골랐을 때 사용할 수 있는 초필살기. 체력게이지가 점멸하고 검질게이지가 가득 차있을 때 사용이 가능하다. 가격에 성공하든 실패하든 검질게이지가 제로가 되므로 연속으로 사용하는 것은 불가능하다. 입력시 버튼을 누른 상태로 떼지 않으면 딜레이를 주었다가 공격할 수도 있다. 일부 잠재오의는 한계시간까지 모으면 가드불능 기술이 된다.

난무오의

스피드타입의 검을 골랐을 때 사용할 수 있는 초필살기. 잠재오의와 사용 조건은 동일하다. 전 캐릭터가 공통으로 ↓ ↓ + A + B의 커맨드를 사용하며 발동 중에는 통상기와 필살기 사이의 딜레이가 사라져서 웬만하면 누르는 대로 다 맞는다.

튕기기

전용 버튼(D버튼)이 있을 정도로

이 게임에서 비중이 큰 튕기기. 튕기기는 다음의 네 종류가 있다.

중립 or ← + D	점프공격을 포함한 상단과 중단 통상기
↓ or ↙ + D	하단 통상기
→ + D	점프공격과 상단, 중단 통상기와 상단 필살기
↘ + D	하단 통상기와 하단 필살기

→ + D와 ↘ + D는 공격을 받아낼 수 있는 시간이 짧아 그만큼 타이밍을 맞추기가 힘들다. 하지만 경직이 그만큼 짧다는 것이기도 하므로 심리전에 자신 있고 반사신경만 좋다면 이쪽이 훨씬 낫다. 튕기기 후에 D를 바로 입력하면 거리에 상관없이 가격이 되는 튕기기 전용공격이 가능하다.

상대의 공격을 튕긴 후…

D버튼의 튕기기 전용공격

무기 날리기

계속 방어만 하다보면 캐릭터수중의 무기가 날아간다. 접근하여 A나B를 누르면 다시 잡을 수 있다. 무기가 없어도 상대방이 스피드타입이면 통상기에 체력이 떨어지는 일은 없으므로 성급하게 무기를 집으려고 하지 말고 → + K, ↘ + K나 잡기로 상대방을 떨어뜨려 놓고 줍는 것이 좋다. 무기가 없는 상태에선 연살참이나 튕기기는 안되므로 주의해야한다.

다운공격

각 캐릭터마다 상대방이 다운되었을 때 추가타를 넣을 수 있는 다운공격을 가지고 있다. 이외에도 킥계열이나 하단공격 중에도 다운공격 판정을 가지고 있는 기술들이 있으므로 추가타를 넣을 수 있는 기회에는 놓치지 말도록 하자.

이런 다운공격도 있다. 단지 대쉬를 했을 뿐

타임 어택

코인을 넣은 후 ABC와 스타트버튼을 동시에 입력하면 진검승부라는 글자가 나오면서 일종의 연습모드를 할 수 있다. 시간이 60에서 90으로 바뀌고 상대방을 쓰러뜨리면 다음 상대가 연이어 나와서 시간 내내 싸워야한다. 타임어택 중에는 타격을 입어도 체력이 줄어들지 않으며 시간이 30이 되면 체력이 점멸할 때까지 줄어들어 초오의 난무를 펼칠 수 있다. 상대방이 등장 시에는 무방비상태이기 때문에 이때에 연속기나 초오의로 공격하면 효과적으로 적은 시간 내에 쓰러뜨릴 수 있다.

캐릭터공략

김두한

주인공 캐릭터로 파워타입이나 스피드타입이나 다 강력하다. 특히 약베기는 상당히 빠른데다가 리치도 만만치 않고 연속기로도 잘 이어져 견제기로 상당히 쓸만하다. 튕기기만 조심하면 대전시에 주도권을 잡기에 부족함이 없다.

김두한만의 독특한 능력인 각성은 검질게이지를 하나 소모하면서 마치 초사이언인처럼 머리가 노래지면서 파워 업을 하는 것으로 판정이나 위력 등이 전체적으로 상승한다. 필살기 이름도 일도에서 신명으로 바뀐다. 그리고 각성상태 전용의 초오의와 잠재오의가 하나씩 생기는데 이것도 상당히 강력하다.

특수기		다운공격	
일도 · 속풍	↓↙←+C	↘ + B	
각성	BCD	**초오의**	
일도 · 뇌정	↑이외+B (공중근접)	활심 · 복룡	↓↙←↙→+AB
필살기		활심 · 성룡 (각성시)	↓↘→×2+AB
일도 · 질풍	↓↘→+A or B		
일도 · 공아	→↓↘+A or B	**잠재오의**	
일도 · 연인참	↓↙←+A or B (3회 연속입력)	활심 · 항룡	↓↙←↙→+B
		활심 · 창룡 (각성시)	↓↘→×2+B
일도 · 람토	←↙↓↘→+C		

기술설명

일도 · 속풍	구르는 동작의 이동기. 접근전시 상대의 뒤로 돌아가는 것도 가능.
각성	몸에 번개가 떨어지면서 파워 업하는 기술.
일도 · 질풍	장풍계의 기술로 연속기로 쓸 만하지만 각성전에는 그리 좋지 않다.
일도 · 공아	승룡권계의 대공기술. 대공기와 연속기로 유용한데 각성 후에는 그 성능이 비약적으로 증가한다. 파워 타입시엔 강베기, 스피드 타입시엔 약베기와 강베기로 구사하여 히트하였을 때 →↓↘+B 입력으로 추가타가 가능하다.
일도 · 연인참	전진하면서 베는 기술로 첫 번째 것이 히트되면 모두 히트된다.
일도 · 람토	근접하여 잡는 기술. 공아로 추가타를 먹일 수 있다.
활심 · 복룡	아주 강력한 초오의. 대공기나 연속기로 사용 가능하다.
활심 · 성룡	각성시에만 가능한 기술.
활심 · 항룡	복룡의 강화판. 지상에서 히트시켰을 때 그 진정한 위력을 볼 수 있다.
활심 · 창룡	화려하여 위력마저 엄청난 기술.

각성!!

각성시의 공아다. 번개에도 공격판정이 있어 다단 히트한다

추천연속기

■ 스피드타입

「약연인참 3히트」or
「약연인참 2히트 공아⇒추가타」⇒(구석에서)

「←A」⇒「A」⇒「A」⇒「B」⇒「← or →B」
「↓A」⇒「↓B」⇒ 위와 동일.

←A에서 시작하지 않는다면 구석이 아니더라도 연인참 2히트후 공아, 추가타가 들어간다.

■ 파워타입

- 「점프공격」⇒「B」⇒「약연인참 2히트」⇒「공아 ⇒ 추가타」 or 「활심 · 복룡」
- 「강연인참1히트」⇒「활심 · 창룡」

창룡발동

마무리장면. 멋진 연출을 자랑한다

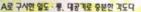
모리아

월영과 신월을 이용한 연속기가 주무기이다. 일도 · 롱은 근접전에선 그다지 도움이 되지 못해 연속기와 견제기 정도가 적당하다. 보월은 이동기로 상당히 빠르고 이동 중엔 무적이므로 무기가 날려졌을 때 무기를 주우러 가는 용도로 사용하면 적당할 것이다. 물론 상대방을 현혹시키는 기능도 빼놓을 수 없다. 초오의와 잠재오의는 통상기에서도 연결이 되므로 역전의 일격으로서 충분한 위력을 발휘한다.

특수기		일도 · 신월	→↓↘+A
수무월	↘+A	일도 · 신월 · 리	↓↘→+B
다운공격		일도 · 쌍월	→↓↘+B
↘+B			(스피드타입, 신월히트중)
필살기		일도 · 영월	↓↘→+A or B
일도 · 롱, 상단	↓↙←+A (저장가능)		(3회 연속입력)
일도 · 롱, 중단	↓↙←+B (저장가능)	일도 · 보월	←↙↓+A or B or C
일도 · 롱, 하단	↓↙←+C (저장가능)	초오의	
재대기	A or B or C	활살 · 십육야월화	→←↙↓↘→+AB
	(발도발동후)	잠재오의	
발도해소	D (발도대기중)	활살 · 난설월화	→←↙↓↘→+B

기술설명

수무월	BC 버튼의 중단공격보다 조금 빠른 공격. 심리전으로 사용.
일도 · 롱	칼집에 칼을 넣었다가 순간적으로 뽑으면서 상대방을 공격하는 기술. A는 상단, B는 중단, C는 하단 공격.
재대기	일도 · 롱의 발도 후 바로 A, B, C중 하나를 누르면 다시 발도대기 자세로 들어간다.
발도해소	발도 자세에서 발도를 하지 않고 원래 자세로 돌아온다.
일도 · 신월	연속기와 대공기 모두로 이용되는 좋은 기술.
일도 · 신월 · 리	일도 · 신월에 비해 사정거리와 위력이 더 좋은 기술.
일도 · 쌍월	스피드타입일때만 가능한 기술. 일도 · 신월 후 일도 · 신월 · 리를 추가 입력하는 기술로 위력이 좋고 연속기로 사용.
일도 · 영월	전진계의 기술.
일도 · 보월	거의 특수기에 가까운 이동기술. A는 거의 그 자리에, B는 상대방의 앞에, C는 상대방의 뒤로 순간 이동하듯이 나타난다.
활살 · 십육야월화	전방의 상대를 칼로 빠르게 베는 기술. 16히트 짜리이며 막혀도 부담이 없다.
활살 · 난설월화	앞으로 전진하면서 계속 베는 난무계기술. 히트가 되지 않으면 바로 정지된다.

A로 구사한 일도 · 롱. 대공기로 충분한 각도다

일도 · 신월. 최강급의 대공기라는 걸 한눈에 알 수 있다

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」⇒「A」⇒「A」⇒「B」⇒「←or→B」 ⇒ 「월영3히트」 or 「월영2히트 ⇒ 일도 · 신월 · 리」 or 「일도 · 쌍월」

「↓A」⇒「↓B」⇒ 위와 동일.

■ 파워타입

「점프공격」「B」「월영1히트」「활살 · 십육야월화」 or 「활살 · 난설월화」

활살 · 십육야월화. 시괴만 있다면 우굳다

이것이 전설의 쾌검, 활살 · 난설월화

켈리

창을 사용하는 켈리는 긴 무기를 이용해 상화와 빙경을 이용해 공중으로의 접근을 막고 지상에서는 약베기로 견제를 하면서 적절한 거리를 유지하는 것이 중요하다. 하단 발차기도 연타로 사용하기엔 적당하지 않지만 발생시간이 빠르고 리치가 길어서 견제기나 연속기의 시작으로 적당하다. 소점프 약베기는 지상으로의 리치가 상당히 길어서 접근전에서 빠져나가고 싶을 때 뒤로 점프하면서 사용하면 훌륭한 탈출기이며 하단킥 후에도 심리전으로 사용할만하다.

필살기		초오의	
빙인	↓↘→+A or B	설풍권	↓↙←↙→+AB
상화	→↓↘+A or B		(추가입력1) ↓↘→+B
인설참	↓↙←+A or B		(추가입력2)↓↘→+C
빙경	←↙↓↘→+C	잠재오의	
수참	→↘↓↙←+C (근접)	진 · 설풍권	↓↙←↙→+B

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」⇒「A」⇒「A」⇒「B」⇒「← or →B」 ⇒ 「상화」 or 「인설참」 or 「빙경」 or 「설풍권」

「↓A」⇒「↓B」⇒ 위와 동일.

■ 파워타입

「점프공격」⇒「B」⇒「약인설참」⇒「설풍권」 ⇒ 「진 · 설풍권」

이 선풍에 휘말리면…

공중에 날려졌다가 추락한 후 몸에 얼음 세례를 받게 된다. 얼음은 도대체 어디에서?

기술설명

빙인	얼음을 발사하는 장풍계기술. 맞은 상대는 얼어붙는데 이때에 가격이 가능하므로 기절상태인 상대에게 연속기를 넣을 때 시작으로 사용할 수 있다.
상화	전방 대각선으로 얼음기둥을 세우는 기술. 대공기나 견제기, 추가타 등 쓸모가 많은 기술.
인설참	돌진하여 베는 기술. 막히면 딜레이가 큰 편이므로 연속기의 마무리로 사용.
빙경	몸주위에 말 그대로 얼음거울을 만드는 기술. 상대방의 장풍계 기술을 더 빠른 속도로 튕겨낸다. 자체에도 공격판정이 있어서 연속기나 대공기로 사용이 가능.
수참	잡기기술. 상화나 빙경으로 추가타가 가능하다.
설풍권	돌진하여 4연속 베기를 하는 초필살기. 그대로도 강하지만 2히트후 추가입력을 해주면 위력과 연출이 파워 업한다.
진 · 설풍권	상대방을 화면 위로 날린 후 거대한 얼음으로 가격한다. 처음 기술의 발생시 몸주위에 선풍을 만드는데 가드 불능인데다가 어느 정도 빨아들이는 기능까지 있어서 근거리에서 사용해준다면 거의 성공할 것이다.

○자주 쓰이게 될 상화이다

○설풍권을 B로 마무리한 것

○C로 마무리한 것. 입맛대로 사용하도록

최재윤

강베기는 하단으로 사용하면 대공기로서 아주 훌륭하고 점프 시에도 판정이 상당히 좋아서 공중에서의 격돌이라면 거의 지지 않는다. 점프 발차기는 공격범위가 넓어서 상대방의 뒤로 넘어가면서도 걸치듯이 어깨에 맞는다. 필살기인 니전방은 그대로도 위력이 좋은데다가 국전과 국방을 응용하여 어지러운 공격이 가능하다.

추천연속기

■ 스피드타입

「B」 ⇒ 「B」 ──→ 「핵귀 · 청회 ⇒ 다운공격」

⇗ ⇗ ⇗(근거리, 구석)

「←A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「B」

⇘

「←B」 ⇒ 「천문 · 성순」 (구석)

■ 파워타입

「점프공격」 ⇒ 「←B」 ⇒ 「천문 · 성순」 ⇒ 「식귀 · 육합」

⇘ ⇗

「C」 ──→ 「핵귀 · 백귀야행」

이것이 바로 백귀야행. 사실 백마리는 아니다

요괴 육합, 이런 징그러운 것에 타다니!

특수기	
부주 · 창섬	←+B
명류 · 답	↓+C (공중에서)
천문 · 오츠루 스코	↑이외+B (공중근접)
다운공격	
↘+B	↑+C
필살기	
핵귀 · 니전방	→↓↘+A or B or C
명류 · 국전	A나B를 누르고 있는다(니전방 후)
명류 · 국방	↑+C (니전방 or 국전 or 명류 · .답 후)
명류 · 국락	↓+C (니전방 or 국전 or 명류 · 답 후)
식신 · 천공	↓↘→+A or B
천문 · 성순	↓↑+C
핵귀 · 청회	→↘↓↙←A
호위인형	→↘↓↙←B
변화인형	→↘↓↙←C
초오의	
식신 · 육합	↓↙←↙→+AB
잠재오의	
핵귀 · 백귀야행	↓↙←↙→+B

기술설명

부주 · 창섬	필살기에 가까운 근접 타격기.
명류 · 답	두발로 짓밟는 기술. 파워타입 일때는 상대가 넘어지고 스피드타입 일때는 넘어지지 않지만 명류 · 국락으로 추가타가 가능하다.
천문 · 오츠루 스코	공중잡기.
핵귀 · 니전방	바닥의 빛으로 들어갔다가 귀신의 입에서 튀어나오는 기술. 입력시 A는 캐릭터의 후방, B는 상대방의 후방, C는 상대방의 머리 위에 나타나 몸을 회전시키면서 공격한다.
명류 · 국전	니전방(C제외) 후의 추가입력으로 가능한 기술. A는 나온 방향으로 B는 반대 방향으로 굴러간다. 니전방 히트시에는 추가히트가 가능하지만 가드되면 공격판정이 없다.
명류 · 국방	니전방, 국전, 명류, 답 등에 추가 입력되는 기술. 도망가기용으로 사용한다.
명류 · 국락	니전방히트시 추가타로 사용되며, 니전방이 가드될 때도 국전으로 구르다가 기습적으로 입력하면 하단공격으로 히트가 가능하다.
식신 · 천공	부적에서 귀신이 나와 돌진하는 장풍계 기술. 발생이 빨라서 견제기, 연속기로 가능하다.
천문 · 성순	수직으로 상승하며 몸주위의 빛무리로 다단 히트시키는 기술. 착지 후에도 전방으로 공격판정이 있어서 빈틈은 없다.
핵귀 · 청회	가드불능 기술. 대미지가 큰 데다가 연속기로도 가능하고 다운공격까지 추가로 들어간다.
호위인형	종이로 된 인형이 몸주위를 돌다가 일정시간후 사라진다. 인형이 도는 중에는 상대방으로부터 받는 대미지가 1회에 한해 반으로 줄어든다.
변화인형	상대방과 똑같은 모습으로 변화하는 특이한 기술. 히트를 당하거나 일정시간이 지나면 본모습으로 돌아온다.
식신 · 육합	앞으로 약간 뛰어 상대방의 발 밑에 부적을 붙여서 요괴인 육합을 소환하는 기술. 하단공격이어서 기습으로도 사용할 만하다. 20히트.
핵귀 · 백귀야행	근접 시에만 타격이 가능한 기술. 일단 맞으면 귀신 스무마리 정도가 후방에서 달려나와 상대방을 치고 지나간다.

상대의 발 밑에 요기가 감돈다!

요괴 청희가 화면 위쪽에서 등장

퍼엉~하고 터진다. 추가다운공격은 절대 놓쳐선 안 된다

백촌지

타격기 일격일격의 위력이 강하지만 연속기가 그렇게 풍부한 편은 아니니 스피드타입 보다는 파워타입을 고르는 것이 낫다. 잡기인 부악은 추가타의 타이밍을 정확히 입력할수록 위력이 엄청나게 증가한다. 입력 타이밍이 약간 잘못되면 대미지가 적은데다가 멀리 날아가지 않게 되지만 이때는 대쉬나 격진으로 추가타가 가능하다. 돌격계인 금강중추는 약공격은 2히트, 강공격은 3히트 째가 중단공격이므로 주로 앉아서 가드하는 상대에게 사용하면 효과적이다.

다운공격			(추가입력2) ↓↘→+B
↑+B			(추가입력1후)
필살기		금강중추	↓↘→+A or B
격진	→↓↘+A or B	초오의	
굉탄충	ABC를 2초 이상 누르고 있다가 뗀다.	괄목 · 대격동	↓↙←↙→+AB
			(추가입력) ↓↘→+B
부악	→↘↓↙←+B(근접)	잠재오의	
	(추가입력1) ↓↘→+B	괄목 · 초격동	→↘↓↙← ×2+B

기술설명

격진	강공격으로 사용하면 상단 방어불능이 된다. 봉 자체에도 타격판정이 있어서 연속기로 사용할 수 있고 넘어진 상대에게 추가타로도 사용이 가능하다.
굉탄충	2초간 모으면 철봉으로 바닥을 내리치는 타격기.
부악	사용하기에 따라서 강력한 잡기가 될 수도 있는 기술.
금강중추	입력 후에 앞으로 대쉬하면서 3연타를 날리는 돌격계공격. 약공격은 연속기로 이어지므로 백촌지의 주력기술.
괄목 · 대격동	앞으로 대쉬하면서 연타하는 기술. 4히트 정도에서 추가입력을 해주면 막강한 대미지를 입힐 수 있다.
괄목 · 초격동	잠재오의 다운 대미지를 자랑하는 잡기기술. 사정거리 내에 상대방이 있다면 반드시 잡아준다.

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「B」 ⇒ 「← or →+B」 (근거리)
⇗ 「약금강중추」 ⇒ 「다운공격」
⇘ 「B」 ⇒ 「←B」

■ 파워타입

「점프공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「약금강중추」 ⇒ 「괄목 · 대격동 ⇒ 추가입력」
⇘ 「C」 ⇒ 「격진」
⇘ 「다운공격」

부악. 잡아서 공중으로 던진 후…

떨어지는 것을 추가1히트. 여기 잘못치면 홈런이 되어 추가타가 힘들어진다

추가 2히트째. 여기에서 타이밍을 잘 맞추는 것이 중요하다

O괄목 · 초격동. 냅다 쓰러뜨린 후…

등을 마구 안마해주다가…

마구 찍어주는 것으로 마무리한다

야규

신선조 출신답게 준살이라는 '아돌' 비슷한 찌르기가 있다. 견제기로 최강의 판정과 발생시간을 자랑한다. 중거리에서 이걸로 쿡쿡 찔러대기만 하면 상대의 분노 게이지가 상승하여 폭력 사태가 일어날 수 있으니 대전시에 남발은 자제하자. 대전 전법은 준살로 견제하다가 기회가 오면 약베기로 시작하는연속기로 상대의 에너지를 깎는 것이 기본.

다운공격	
↘+B	
필살기	
질공살	←(저장)→+A or B
허공살	↓(저장)↑+A or B
랑아	←(저장)→+C
(추가1)	↓↘→+C
(추가2)	↓↙←+C
준살	↓↙←+A or B(추가)
초오의	
진 · 랑아	↓↙←↙→+AB
잠재오의	
최종 · 랑아	↓↙←↙→+B(모으기 가능)

기술설명

질공살	검기를 발사하는 기술. 약공격은 발생시간이 빠르고 연속기로 들어가지만 강공격은 발생시간이 느려 연속기로는 불가능.
허공살	도를 대각선 위로 찌르는 기술로 대공기와 연속기로 모두 사용 할 수 있다. 단 머리 위에는 타격 판정이 없으므로 대공기로 사용할 경우에 주의하자.
랑아	돌진계 몸통 박치기 기술로 통상기 캔슬 연속기로 가장 권장한다. 추가타로는 추가2를 권장한다. 추가1은 딜레이가 크고 다운 공격이 화면 구석을 제외하고 들어가지 않는다.
준살	최강의 견제기. 딜레이도 없고 리치도 길다. 히트 시에는 A나 B버튼을 연타하면 연속 찌르기가 들어간다.
진 · 랑아	랑아의 버전 업판
최종 · 랑아	랑아의 최종 버전으로 히트시 신선조의 깃발에 쓰여있는 '誠'자가 번쩍인다. B버튼을 누르고 있는 것으로 모으기가 가능하다. 모으는 시간에 비례해서 대미지가 상승하고 계속 모으고 있으면 몸이 붉어지고 가드 불능이 된다.

그래 너 신선조 맞다

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」⇒「A」⇒「A」⇒「B」⇒「→B」⇗「랑아」 or 「준살」

「←A」⇒「A」⇘「↓A」⇒「↓B」⇒「허공살」⇗ 「→B」

■ 파워타입

「점프공격」⇒「B」⇒「질공살」 or 「랑아」 or 「준살」⇒「진 · 랑아」

「점프공격」⇘「↓B」⇗「질공살」

점프 강베기

강베기

여기서 연속

전의 상실

아마노

엄청난 파워형 캐릭터로 거비차혈웅 "구수힐"은 의외로 빨라서 연살참 중에도 연결이 가능하고 추가입력인 혈웅의 훈도시벗기는 정확한 타이밍에 입력하면 연속기이지만 조금만 틀려도 가드가 된다. 게마고상은 지상기이지만 타이밍만 잘 맞춘다면 대공기로서도 매우 훌륭하다. 대미지도 만만치 않은편 통상기 중에는 앉아서 강베기가 대공기로서 좋다. 점프공격중 강베기는 판정이 좋은 편이긴 하지만 지상의 상대를 히트시키지 못하고 착지를 하면 앞으로 비틀하면서 무방비상태가 되므로 사용시 주의해야한다.

기술설명

작자	앞으로 대쉬해서 상대방의 배를 찌르는 기술.
거비차혈웅 "구수힐"	상대방을 마구 연타하는 기술.
혈웅의 훈도시 벗기	"구수힐"의 마지막 일격이 나가는 순간 입력하는 것이 포인트.
필지	봉을 한번 돌린 후 대쉬하면서 타격하는 기술.
필지힐	필지의 초강화판. 버튼을 누르고 있는 시간에 비례하여 위력이 증가하고 최대로 모은 후 자동타격이 되면 가드불능기가 된다.
고비차	일종의 반격기. 성공시 약작자가 추가타로 들어감. 상대방이 걸려들지 않아도 검질게이지를 채우는 기능이 있다.
장기도	잡기공격. 구석에서 성공하면 다운공격도 가능하다.
게마고상	대쉬하면서 어퍼 컷을 날리는 기술. 대공기, 연속기 모두 가능하다.
반상비의 일수 "토킨"	일본식 장기알을 상대방에게 날리는 기술.
반상비의 일수 "비차"	장기알을 전방으로 던진다.
반상비의 일수 "각행"	대공용 잠재오의. 장기알을 40도 정도 위로 던진다.

게마고상. 과연 열혈남아!

필지. 추가타를 놓치지 말자

다운공격	
↘+B	
필살기	
작자	→↙→ or →←→+A or B
거비차혈웅 "구수힐"	A버튼 연타.
혈웅의 훈도시 벗기	↓↘→+B ("구수힐" 히트중)
필지	→↘↓↙←+B
필지힐	필지 입력후 B버튼을 누르고 있는다.
고비차	→↘↓↙←+C
장기도	↘↘+C (근접)
게마고상	→↓↘+C
초오의	
반상비의 일수 "토킨"	→↘↓↙← ×2+AB
잠재오의	
반상비의 일수 "비차"	→↘↓↙← ×2+B
반상비의 일수 "각행"	→↘↓↙← ×2+A

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」⇒「A or ↓A」⇒「B」⇒「작자」⇗「거비차혈웅 "구수힐"」

「←A」⇘「B」⇒「← or →B」 or 「게마고상」

■ 파워타입

「고비차」 or 「B」⇒「약 자작」⇒「반상비의 일수 "토킨"」

「점프공격」⇒「B」⇒「게마고상」

작자 적중후…

쓰러지는 상대에게…

반바상의 일수 "각행". 이렇게 맞는 것은 드문 일이다

반바상의 일수 "토킨"이 적중!! 빠른 입력이 필요

강태공

공격 리치가 짧고 점프 공격도 판정이 좋지 않아 선제공격은 불리하다. 그러나 약 베기(A버튼)에서 파생되는 연속기가 상당하고 잡기인 조과대랑을 적절히 쓰면 근접전에서 상대보다 우위에 설 수 있다. 그리고 도발에 타격판정이 있어 통상기 캔슬 도발 같은 것으로 가끔 상대에게 정신 대미지를 주자.

다운공격		조과대랑	→↓↘+A or B or C
↘+B		무공용	↓↓+C
필살기		초오의	
귀서	↓↘→+A or B or C	현무의 포후	→←↙↓↘→+AB
귀무 · 지	→↘↓↙←+A or B	잠재오의	
귀무 · 천	→↘↓↙←+C	현무의 노	→←↙↓↘→+B

기술설명

귀서	약공격은 발생시간은 빠르지만 히트시 다운이 되지 않는다. 강공격은 발생시간은 좀더 느리지만 통상기 캔슬 연속기를 넣는데는 지장이 없고 히트시 다운이 된다. C버튼은 자라가 나오고 맞는 사람의 에너지를 채워준다.
귀무 · 지	약공격은 통상기 캔슬 연속기로 사용이 가능하지만 다운이 되지 않는다. 강공격은 통상기 캔슬 연속기는 불가능하지만 다운이 된다.

귀무 · 지 강공격 히트 후

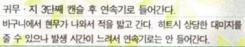
다운 공격 판정이 있다

무공용	사라진 후 상대의 머리 위로 떨어진다. 하단가드 불능.
현무의 포후	통상기 캔슬 연속기로는 불가능하고 검질이 파워일 경우 약 귀무 · 지 3단째 캔슬 후 연속기로 들어간다.
현무의 노	바구니에서 현무가 나와서 적을 밟고 간다. 히트시 상당한 대미지를 줄 수 있으나 발생 시간이 느려서 연속기로는 안 들어간다.

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」⇒「A」⇒「A」⇒「B」⇒「→B」 ↗ 「귀서」 or 「귀무 · 천」 or 「조과대랑A」

↘ 「↓A」⇒「↓B」 ↗

■ 파워타입

「점프공격」⇒「B」⇒「귀무 · 지 3히트」⇒「현무의 포후」

↘ 「↓B」 ↗

귀무 · 천	발생시간이 빨라 통상기 캔슬 연속기가 가능하다.
조과대랑	가드 불능의 캐치 잡기로 근거리는 A, 중거리는 B, 장거리는 C를 사용한다.

여서 돌아와…

근거리

중거리

황비홍

최강의 연속기 캐릭터로 판정, 스피드 등 최강 캐릭터. 쉴새없는 공격으로 상대의 전의를 상실하게 하자.

특수기		염선상	→↓↘+B
무	A+B	(추가)	(염선상中)↓+B
화영	(무中)A or B or C	염용파미	→↘↓↙←+A or B
염군	(무中)↓↙←+B	(추가)	←↙↓↘+B
선풍	(무中)↓+C	무영각	(공중)↓+C
식취	도발중 스타트를 누르고 있는다.	초오의	
다운공격		오의 · 염용전신	↓↙←↙→+AB
↑+C		잠재오의	
필살기		비오의 · 창천무영각	↓↙←↙→+C
용추선	↓↙←+C		

추천연속기

■ 스피드타입

「A」⇒「B」 ——→ 「↓C」「용추선3연격」 ↗ 「C」

「←A」⇒「A」 ——→ 「→B」「→C」⇒「↓C」⇒「↓C」

「↓A」⇒「↓B」 ——→

연속기 발동

마무리는 용추선으로

염용파미

여기서 캔슬

■ 파워타입

「점프공격」⇒「B」 ——→ 「염용파미」⇒「오의 · 염용전신」

↗ 「↓B」 ↘

↘ 「→C」⇒「↓C」 ↗

오의 · 염용전신

기술설명

무	회피기로 공중, 중, 하단의 모든 공격을 피할 수 있다.
화영	회피 후 공격. 히트시 연속기로 용추선 9히트를 더할 수 있다.
염군	회피 후 용추선 1단을 하는 것과 동일.
선풍	히트시 하단 C가 2번 더 들어가고 다운된다. 하단 C를 한번만 하고 용추선으로 11 연타를 할 수 있다.
용쇄락	선풍 후 내려차기를 한다. 총 4히트 연속기
식취	도발 중 계속 스타트를 누르고 있으면 펩시맨 비슷한 동작을 하고 있는다.
용추선	통상기 캔슬 후 3회 연속입력을 모두 성공하면 총 9히트가 나온다.

펩시맨인가

회피 한번의 대가가

확실하다

○작은 올고 있다

염선상	추가타를 정확한 타이밍에 입력하면 총 4히트가 된다.
염용파미	돌진계 기술로 연속기의 마지막으로 좋다. 하지만 약공격이나 공격 둘다 다운이 되지 않고 히트 시에도 우선권이 없으므로 히트시 튕기기로 심리전을 유도하자.
무영각	히트 수는 많지만 기술 발생시간이 느려서 유용하지 못하다.
오의 · 염용전신	파워 타입일때 필살기를 캔슬해서 연속기로 넣을 수 있다.
비오의 · 창천무영각	연속기로는 못 넣지만 기술 자체가 아주 멋지고 대미지도 크다.

시쿄

이 녀석도 신선조 출신이지만 야규와는 달리 상당히 변태적인 캐릭터. 주력 기술은 독취를 이용한 심리전과 기습 참육카마이타치, 땅 할으며 미끄러지기를 이용해 상대의 가드 혼란을 유도한 후의 연속기와 커맨드 잡기인 무자비 찌르기를 이용한 공격이다. 중간중간 도발을 입력하고 따라 하면서 캐릭터와 일체가 되는 것도 필수 요소(맞을지도 모른다).

특수기		땅 할으며 미끄러지기	→→→+C
내장 파헤치기	다운 공격 중 레버 회전		
다운공격		참육카마이타치	←↙↓↘→+A or B
↑+B		참육대협	(공중에서)↓↙←+B
필살기		무자비찌르기	(근접)→↘↓↙←+C
독취	↓↙←+A or B	**초오의**	
쪼아먹기	독취중↑+B	미흉사쇠 · 광희	↓↘→↓↘→+AB
회전간뽑기	→↓↘+A or B (A or B연타)	**잠재오의**	
		미흉사쇠 · 흉기	↓↘→↓↘→+B

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「↓A」 ⇒ 「↓B」 ⇒ 「→B」
(「↓A」 ⇒ 「회전간뽑기」 or 「참육카마이타치」)
(「↓A」 ⇒ 「무자비찌르기」)

기본 콤보에서

○회전간뽑기로 마무리

■ 파워타입

「점프공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「회전간 뽑기」 ⇒ 「미흉사쇠광희」
(「점프공격」 ⇒ 「↓B」 ⇒ 「회전간 뽑기」)

기술설명

내장 파헤치기	다운공격(↑B 후 레버를 회전 시키면 기술명대로 행동한다)
독취	무기를 던지는 필살기로 나가는 도중과 하강시까지만 공격판정이 있다. 통상기 캔슬 연속기로 사용할 수 있고 히트시 다운이 된다.
쪼아먹기	독취 중 입력하면 무기가 돌아오지 않고 낙하한다. 앉아 가드가 불가능하고 낙하 도중에도 타격 판정이 있다.
회전간뽑기	무기를 손에 든 상태로 회전시키며 찔러내는 기술. 통상기 캔슬 후 연속기로 적극 추천하는 기술. A버튼은 앞으로, B버튼은 대각선 위로 찔러낸다. 기술 발동 후 같은 버튼을 연타하면 무기를 앞으로 던진다. 상대가 가드했을 때 앞으로 무기를 던지면 허점이 없다. A버튼으로 사용하면 근거리 히트시 최대 12히트까지 나온다.
땅 할으며 미끄러지기	시쿄의 주력 기술중 하나. 대쉬중 중, 상단 공격에 맞지 않으며 기술 발동시 검기 게이지가 약간 올라간다. 상대의 다리사이를 지나서 뒤로 돌아가기 때문에 가드 혼란을 유도하여 공격 기회를 잡을 수 있다.
참육카마이타치	돌진기로 땅 할으며 미끄러지기와 동작이 비슷하다. 약공격보다 강공격 쪽이 대미지가 크지만 약공격은 히트시 다운 공격이 추가로 들어간다(추가 10히트).
참육대협	공중에서 대각선 아래로 하강하면서 베는 기술. 앉아 가드가 불가능하고 상대가 가드 했을 때 허점이 많아서 그리 유용한 기술은 못된다.
무자비 찌르기	커맨드 잡기로 잡기 범위가 상당히 넓다.
미흉사쇠광희	독취의 레벨 업 버전으로 무기가 공중에서 천천히 날아간다. 물론 날아가는 도중에도 타격 판정이 있고 도발로 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 (→↘↓↙←AB)를 입력하면 무기가 재상승하면서 추가 대미지를 준다.
미흉사쇠흉기	돌진계 기술로 히트하면 멋진 연출을 보여준다(화면에 '凶'이라는 흰색 글씨). 상대가 가드했을 때 허점이 크므로 통상기나 필살기를 캔슬한 후 연속기로 사용하자.

다운공격 10히트

상대의 가드를 혼란시키자(바퀴벌레인가 이놈)

狂笑

잔테츠

통상기 발생시간도 빠르고 대쉬도 빠르고 점프도 빠르고 필살기의 발생시간도 빠르다. 「사쇼」의 한조와 「용호의 권」의 에이지를 섞어 놓은 듯한 기술도 다수 존재한다. 통상기의 파워도 상당히 강해서 캔슬 연속기 하나만 성공시켜도 상대 에너지 게이지의 1/3 정도는 뽑을 수 있다. 기본 전술은 역시 빠른 대쉬와 점프 공격을 이용한 선제 공격으로 기선을 제압하는 것.

특수기		해봉	(공중에서)↓↘→+A or B
가참	(대쉬中)B	천마락	(근접시)→↘↓↙←+C
다운공격		수면은	←↓↙+A
↘+B		기공포	↓↙←+B
필살기		초오의	
유영진	↓↘→+A or B	당랑쌍인	↓↙←↙→+AB
유영인	(유영진中)↓↘→+A or B		발동후(↓↘→+B, ↓↘→+B)or(↓↘→+C, ↓↘→+C)
강단·개	→←↙↓↘→+B		
롱참	→↓↘+C	잠재오의	
천마각	(공중에서)↓+C	어둠사냥	→↘↓↙←×2+B

기술설명

새우자르기	대쉬공격
유영진	통상기 캔슬 연속기로 사용 가능하며 파동권계의 기술을 상대에게 돌려보낸다.
유영인	유영진의 추가타로 유영진 히트시 연속기로 들어간다.
강철 베기 개량	용호의 권 시리즈의 에이지와 같다. 스피드타입의 경우 화면 끝까지 가지 않는다. 통상기 캔슬 연속기로 가능
우리베기	발로 하는 승룡권? 이라는 표현이 가장 적절하다. 범위도 꽤 넓고 다운 공격이 들어가기 때문에 대미지도 짭짤하다.
천마각	황비홍의 무영각과 비슷한 기술인데 차이점은 점프 높이에 상관없이 쓸 수 있다는 점이다. 소점프를 캔슬하면서 선입력을 하면 앉아 가드가 불가능하다.
해골짜집기	바닥에만 타격 판정이 있다. 발생시간이 빠르기 때문에 점프 강베기와 섞어서 쓰면 유용하다.
천마떨어뜨리기	이것은 한조의 때까치떨어뜨리기와 비슷한 기술이다.
수면숨기	한조의 기술과 흡사하다. 공격, 이동, 방어할 때 잠깐씩 모습을 드러낸다. 발생시간이 느리지만 자신의 위치를 확인할 능력이 있다면 상대를 대 혼란에 빠뜨릴 수 있다.
기공포	장풍을 발사하는데 근거리에서 4히트까지 나온다. 통상기 캔슬 연속기로 사용하면 아주 좋고 검질이 파워인 경우 기공포 캔슬 초오의가 된다.
당랑쌍인	난무계 기술로 추가 입력을 할 때 C버튼을 사용하면 더 멋지다.
어둠사냥	잡기 계열로 강베기 후 캔슬 잡기가 가능하다.

추천연속기

■ 스피드타입

「A」⇒「B」⇒⇒「→B」

「←A」⇒「A」⇒「↓A」 ——→「↓B」

「유영진+유영인」 or 「강철베기.개량」 or 「우리베기」 or 「기공포」 or 「당랑쌍인」

가장 많이 쓰이는 기본 연속기

마무리 기공포가 강하다

■ 파워타입

「점프공격」⇒「B」⇒「기공포」⇒「당랑쌍인+추가타」

기공포 캔슬

당랑쌍인 + 추가타

과지모도

통상기의 발생 시간이 늦기 때문에 검질을 파워로 선택하는 쪽이 유리하다. 커맨드 잡기의 범위가 최고로 넓기 때문에 강베기 캔슬 후 커맨드 잡기나 초오의 등으로 캔슬하면 한번에 반 정도의 에너지를 소모시킬 수 있다.

특수기		(추가)	(열포후 히트후)A연타
쇄권·맹호조	←+B	절포후	→↓↘+B
쇄각·돌각	(대쉬中)C	(추가)	(절포후 히트후)B연타
유리쇄	(공중근접)↖↑↗+B or C	비취쇄	(근접시)←↙↓↘→+C
		금강쇄	(근접시)→↘↓↙←→+C
다운공격		초오의	
↘+C		인과응보	→↘↓↙←×2+AB
필살기		잠재오의	
백호조	↓↙←+A or B	불구제천	→↘↓↙←×2+B
열포후	→↓↘+A		

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」⇒「A」⇒「A」⇒⇒⇒「B」⇒「→B」 → 「비취쇄」 or 「금강쇄」 or 「인과응보」 or 「불구제천」 / 「열포후」 or 「백호조」

「←B」 / 「↓A」⇒「↓B」

■ 파워타입

「점프공격」⇒「B」⇒「백호조」⇒「인과응보」

「↓B」

몇 대 때렸더니

대미지 거의 절반

기술설명

쇄권・맹호조	염주를 감지 않은 팔로 상대를 후려치는 기술로 2히트가 나오고 상대가 다운된다.
쇄각・돌각	히트 후 절포후가 연속기로 들어간다. 스피드타입인 경우 타격기로, 파워인 경우는 잡기로 들어간다.

대쉬 헤머킥

절포후로 잡는다

유리쇄	공중 잡기로 잡기 범위도 넓고 대미지도 괜찮다.
백호조	염주를 감은 손으로 상대를 할퀴는 기술로 약공격은 발생 시간이 빨라서 통상기 캔슬 연속기로 들어간다. 강공격은 발생 시간은 느리지만 2히트이고 대미지가 더 크다.
열포후	히트시 A버튼을 연타하면 손바닥에서 발출되는 기로 근접시 5히트를 추가할 수 있고 히트시 다운된다.
절포후	열포후의 대공기 버전이다. 점프 공격을 예측하고 공격하면 상대를 잡는다. 쇄각・돌각 후 캔슬 연속기로, 또 상대의 점프 공격을 튕긴 후 연속기로 사용 가능하다.
비취쇄	커맨드 잡기로 금강쇄보다 위력이 떨어진다.
금강쇄	커맨드 잡기로 잡기에 성공하면 상대를 들어서 땅에 3번 내리 찍는다.
인과응보	잡기 범위가 상당히 길고 대미지 매우 크다. 파워타입인 경우 필살기를 캔슬해서 쓰면 한줄 정도의 대미지를 줄 수 있고 스피드인 경우는 기본 5단 콤보중 2단에서 캔슬해서 쓰면 잡을 수 있다.
불구제천	인과응보의 레벨 업 버전으로 대미지는 거의 한줄정도. 통상기를 캔슬해서 쓸 수 있다.

무사시

무사시 선택 방법은 캐릭터 셀렉트화면에서 (C버튼 6회) ➡ (B버튼 3회) ➡ (C버튼 4회) 를 차례대로 빠르게 눌러 주면 된다. 성공하면 캐릭터 선택 화면의 첫줄의 양쪽 구석에 화살표가 나타난다. 중간 보스답게 한방한방의 위력이 상당하고 필살기들은 허점이 거의 없는 기술들이 많다. 검질을 파워로 선택했을 경우는 강베기 필살기 초오의 연속기 만으로 절반 이상의 에너지를 깎을 수 있다.

특수기		십자베기	→↓↘+B (모으기 가능)
비도이연	↘+B	혈이연	(근접시)→↘↓↙←+B
겁열검	←+B	집중	A를 누르고 있는다.
다운공격		**초오의**	
↘B		오륜연베기	→↘↓↙←+AB
필살기		**잠재오의**	
간흡천	↓↘→+B	이천무쌍검	→↘↓↙←×2+B
기술2	←↙↓↘→+A		

추천연속기

■ 스피드타입

「←A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「B」 ⇒ 「→B」 ⇗ 「간흡천」 or 「협가시」 or 「십자베기」 or 「오륜연베기」 or 「이천무쌍검」

⇘ 「↓A」 ⇒ 「↓B」 ⇘ 「비도이연」

■ 파워타입

「점프공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「협가시」 ⇒ 「오륜연베기」

강베기

오륜연베기

기술설명

비도이연	첫 번째는 하단, 두 번째는 중단의 판정을 가진 연속 베기로 기습시 가드 하기가 까다롭다.
겁열검	강베기의 버전 업판으로 리치가 상당히 길다. 발생시간이 늦어서 통상기 캔슬 연속기로는 사용이 불가능하지만 히트시 간흡천으로 연결할 수 있다. 대미지가 크므로 중거리 견제용으로 사용하자. 단 근거리에는 타격 판정이 없다. 주의!
협가시	돌진계 기술로 몸통 박치기 후 상대를 3번 더 벤다. 총 4히트로 통상기 캔슬 연속기로 가장 많이 쓰이는 기술이다.
십자베기	B버튼을 누르고 있는 것으로 모으기가 가능하다. 계속 모으고 있으면 몸이 붉어지는데 이 때는 가드 불능기가 된다. 모으기 대미지 시간에 정비례한다.
혈이연	커맨드 잡기인데 잡기 거리가 상당히 짧다.
집중기모으기	기술이다. A버튼을 누르고 있으면 검기 게이지가 올라가는데 처음 발동 시간이 지나면 금새 게이지가 다 차버린다. 그러나 발동 시간이 약간 느리므로 상대를 다운시킨 후 시도하자.
오륜연베기	돌진계 난무 기술로 총 4히트가 나온다. 발생 시간도 빠르고 대미지가 많다.
이천무쌍검	역시 돌진계 난무 기술로 오륜연베기의 버전업 판.

가드 불능!

잠재오의 발동

마무리

크라이시스 크라이스트

플레이 가능한 것은 가정용뿐으로 다른 캐릭터와 비교해 상당히 우수한 성능을 자랑한다. 지상에서의 검은 리치・판정・공격력・스피드 모두 우수하다. 공중전에서도 급강하기술이 있어 기습하기도 한다. 라스트보스에 어울리는 강인함을 자랑하고 있다.

선택방법(가정용 네오지오에 한함)

캐릭터 선택화면에서 3초 이내에 C버튼 6회 ➡ B버튼 3회 ➡ C버튼 4회 를 순서대로 입력한다.

©1998 SNK